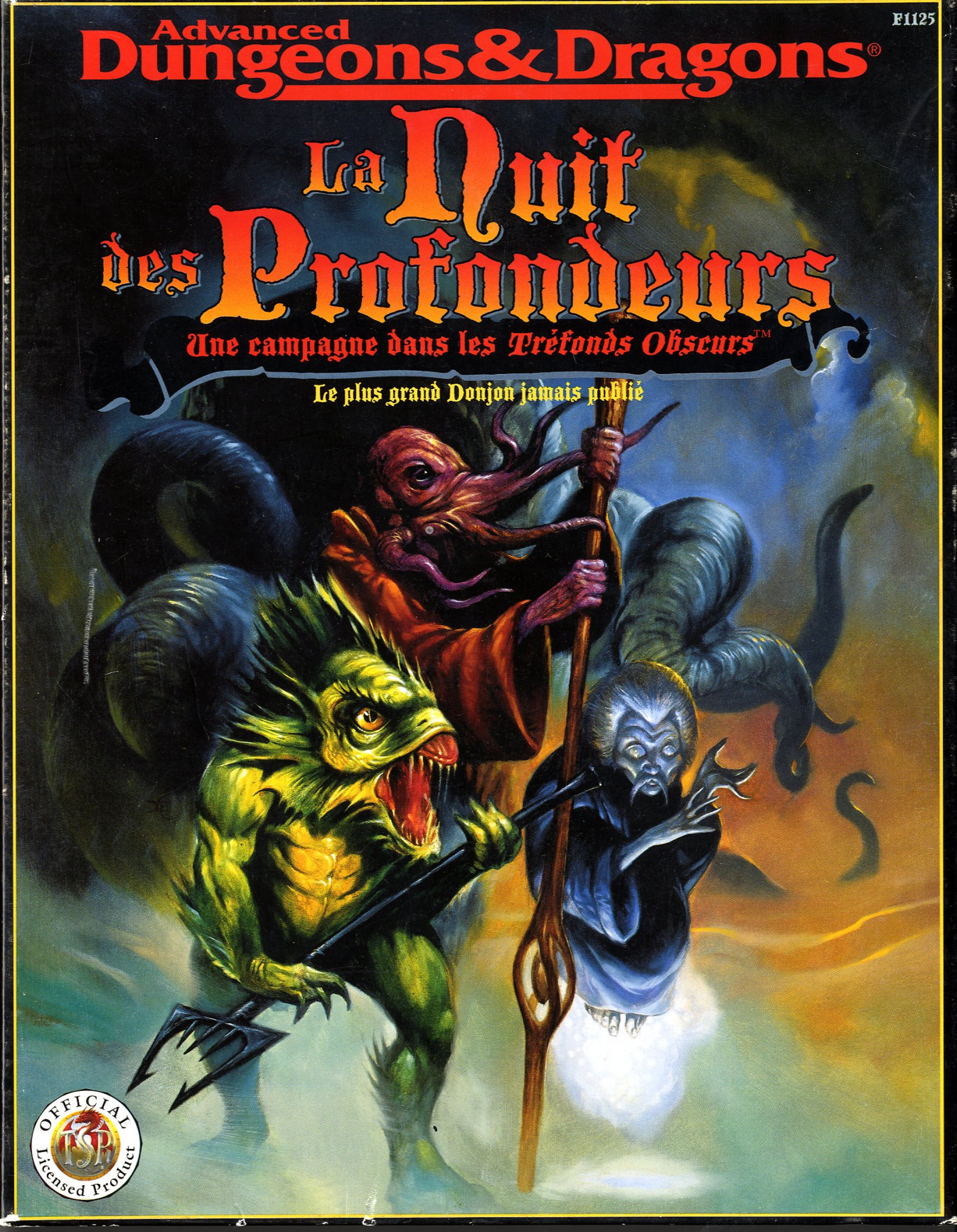
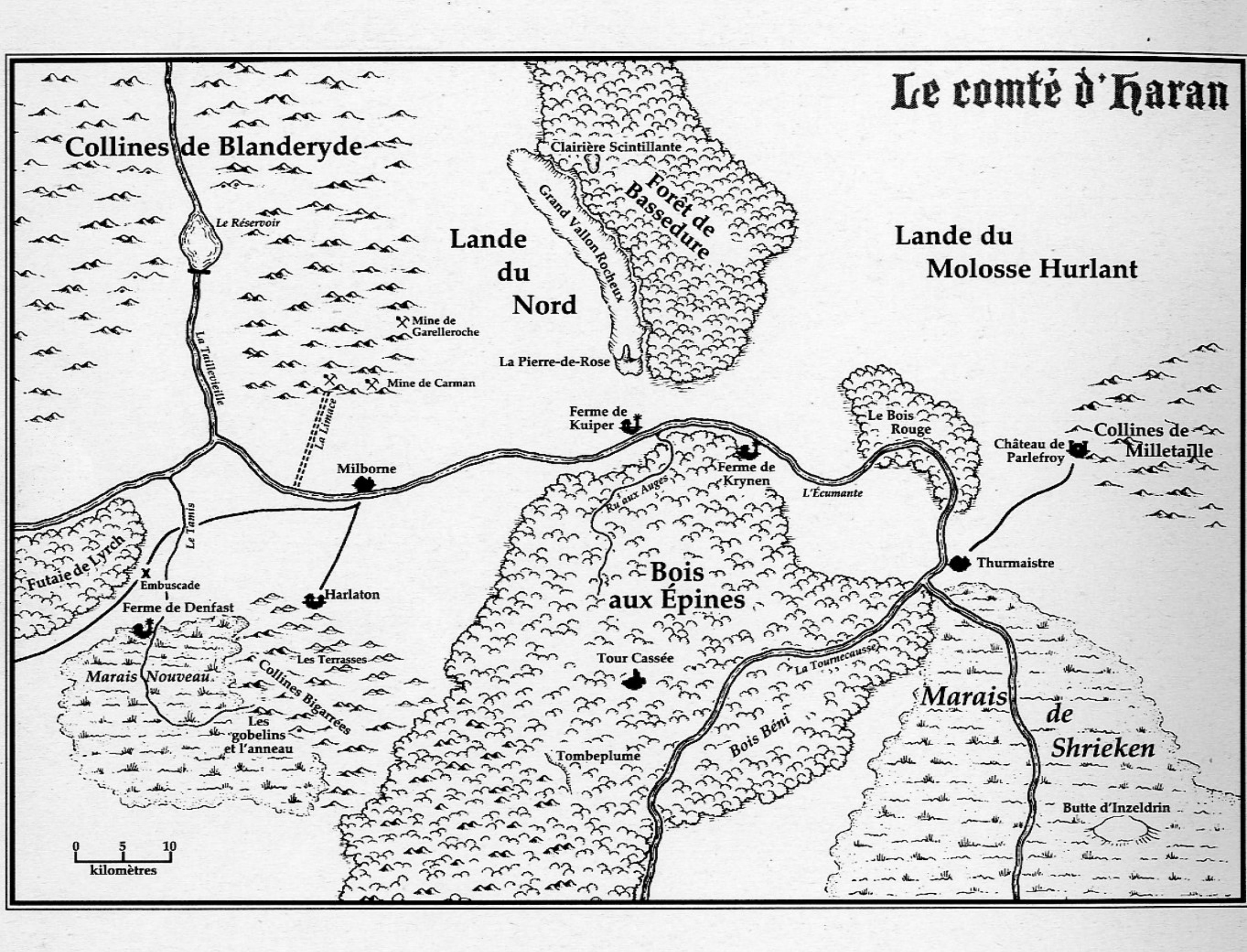

F1125
Advanced
Dungeons & Dragons®
La Nuit des Profondeurs
Une campagne dans les Tréfonds Obscurs™
Le plus grand Donjon jamais publié
OFFICIAL
TSR
Licensed Product

La Nuit des Profondeurs

Livre I

Troubles dans le comté d'Haran




Le comté d'Haran
Collines de Blanderyde
Le Réservoir
La Tailleroïeille
Lande du Nord
Clairière Scintillante
Forêt de Bassedure
Grand Vallon Rocheux
Lande du Molosse Hurlant
Mine de Garelleroche
Mine de Carman
La Pierre-de-Rose
La Limace
Ferme de Kuiper
Le Bois Rouge
Collines de Milletaille
Château de Parlefroy
Milborne
Ferme de Krynen
L'Écumante
Ru aux Auges
Le Tamis
Futaie de Lyrch
Embuscade
Harlaton
Bois aux Épines
Thurmaistre
Ferme de Denfast
Les Terrasses
Marais Nouveau
Collines Bigarrées
Les gobelins et l'anneau
Tour Cassée
La Tournecausse
Marais de Shrieken
Bois Béni
Tombeplume
Butte d'Inzeldrin
0 5 10
kilomètres

Advanced
Dungeons & Dragons®

La Nuit des Profondeurs

Livre I
Troubles dans le comté d'Haran

Table des Matières

Ont participé à la réalisation de ce produit :

Conception et écriture : Carl Sargent
Corrections : John D. Rateliff
Relecture : Miranda Horner et John D. Rateliff
Illustration de couverture : Jeff Easley
Illustrations de l'ouvrage : Arnie Swekel et Glen Michael Angus
Illustrations supplémentaires : David Trampier et Erol Otus
Frises : Don Danowski
Conception graphique : Paul Hanchette et Don Danowski
Cartographie : Diesel, Roy M. Boholst et Dominik Willard
Direction artistique : Stephen A. Daniele
Composition : Nancy J. Kerkstra
Joueurs ayant testé le produit (Origins '95) : Dustin Hempel, Herb Leventhal et Courtney Whipple

Édition française

Traduction : Éric Holweck
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de la SARL Nexus
Titre original : Night Below

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast
Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout, Belgium
+ 32-14-44-30-44

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15
http://www.descartes-editeur.com



Introduction

La Nuit des profondeurs est une campagne épique conçue pour faire explorer une fraction des Tréfonds Obscurs aux PJ et les faire ainsi passer du 1er au 10ème niveau (et même plus). L'aventure débute dans le comté d'Haran, une région de taille assez modeste, comprenant villages, collines, forêts et autres sites. *La Nuit des profondeurs* a été prévu pour que tout MD puisse l'intégrer à son univers de campagne, qu'il s'agisse de Toril (le monde des ROYAUMES OUBLIÉS®), d'Oerth (le monde de GREYHAWK®), de MYSTARA® ou de tout autre décor de campagne inventé par lui. Ce qui commence par une simple enquête sur une série de disparitions, au cours de laquelle les PJ pourront appréhender des bandits, des voleurs et des ravisseurs, deviendra bien vite une aventure plus sinistre les entraînant dans les plus lointaines contrées des Tréfonds Obscurs, bien en dessous du territoire relativement bien connu des drows. L'aventure s'achève par un combat titanesque contre des adversaires terribles et implacables, les aboleths, entourés de leurs nombreux esclaves, serviteurs et alliés. *La Nuit des profondeurs* procurera des centaines d'heures de jeu et de plaisir au MD et à ses joueurs.

Le contenu de cette boîte est réservé au MD. En voici le détail :

✦ Trois livres de 64 pages. Le premier (que vous tenez entre les mains), intitulé *Troubles dans le comté d'Haran*, commence par une vue d'ensemble de la campagne et vous prodigue quelques conseils. Il décrit ensuite la contrée rurale qu'est le comté d'Haran, c'est-à-dire les villages de la région, mais aussi les lieux dangereux, les repaires des brigands et des ravisseurs, et également les premières galeries, proches de la surface, qui mènent aux Tréfonds Obscurs. Vous y trouverez aussi des personnages détaillés pouvant s'allier aux PJ et les aider dans leurs explorations. Les aventures proposées dans ce volume s'adressent à des personnages de niveau 1 à 5.

Le deuxième livre, *Les Périls des Tréfonds Obscurs*, détaille les catacombes et complexes de cavernes des Tréfonds Obscurs. Les PJ y rencontreront des menaces diverses et variées, mais aussi plusieurs races souterraines (derros, svirfnebelins, illithids et une nouvelle race d'elfes, entre autres) qui offriront à vos joueurs de nombreuses occasions de faire appel à leurs capacités d'interprétation, d'intrigue et de diplomatie. Quelques monstres puissants y sont également établis, qui ne guettent que la moindre occasion d'attaquer et de dévorer le premier envahisseur venu, et leurs trésors recèlent de nombreux objets magiques qui attendent seulement que quelqu'un vienne s'en emparer. L'exploration de ces galeries n'est pas une simple succession de combats, car les PJ ne peuvent espérer l'emporter que s'ils forgent des alliances avec certaines races souterraines et apprennent comment et avec qui ils peuvent s'unir. Cette partie de la campagne s'achève par une terrible confrontation avec les kuo-toas et leurs alliés dans la Cité de l'Étang de Verre. Les aventures proposées dans ce volume s'adressent à des personnages de niveau 5 à 10.

Le troisième et dernier livre, *La Mer de la Nuit Éternelle*, décrit la Grande Shaboath, la cité des aboleths, qui ont fomenté cette conspiration à laquelle les PJ sont opposés. Ces derniers n'auront pas d'autre choix que de recourir à des tactiques de guérilla, même s'ils sont d'un niveau supérieur au 10ème (ce qui doit être le cas s'ils veulent avoir une chance de l'emporter, voire de survivre). Un assaut frontal contre les aboleths est voué à l'échec. Le succès ne pourra être obtenu que par la ruse, la finesse et l'intelligence, ce qui forcera vos joueurs à faire appel à toutes leurs compétences.

✦ 3 posters recto-verso, dépliables et en couleur. Ils comprennent toute une série de cartes et de plans détaillant divers lieux de l'aventure, ainsi que des représentations à grande échelle prévues pour être utilisées avec des figurines.
  (1) Le comté d'Haran, tout ce qu'il est possible d'y explorer et la Tour Cassée, repaire de Ranchefus.
  (2) Les deux étages de la mine de Garelleroche et l'antre des Crânes Sanglants, une tribu d'orques.
  (3) Les cavernes des Tréfonds Obscurs et la cité des kuo-toas.
  (4) La salle du trône du roi des kuo-toas, au cœur de la Cité de l'Étang de Verre.
  (5) La mer de la Nuit Éternelle et la citadelle des aboleths, la Grande Shaboath.
  (6) Plans de divers édifices de la Grande Shaboath, y compris la terrifiante Tour de Domination.

✦ Un livret de 8 pages comprenant cinq nouvelles fiches de créatures pour le BESTIAIRE MONSTRUEUX. Les créatures présentées ici sont parfois des variantes d'autres monstres existants, mais elles sont spécifiques à cette campagne et n'ont jamais été décrites par ailleurs.

✦ 8 fiches de référence à votre intention. Elles comprennent : des cartes de Milborne et de Thurmaistre, un récapitulatif des périls "naturels" des Tréfonds Obscurs, la liste des monstres de la Cité de l'Étang de Verre et de la Grande Shaboath, la description des divinités principales des aboleths et des ixitxachitl, les caractéristiques du Grand Savant, seigneur des aboleths, et des représentations à découper de tous les monstres de l'ultime confrontation.

✦ 16 feuilles contenant 26 aides de jeu que vous devrez donner aux joueurs à certains stades de la campagne. Elles comprennent des pages de carnet de route, des plans grossiers, des runes, des symboles, des énigmes et beaucoup d'autres choses encore.

De quoi ai-je besoin ?

Cette campagne suppose que vous ayez accès au *Guide du Maître* (GDM), au *Manuel des Joueurs* et au BESTIAIRE MONSTRUEUX™. Aucun autre ouvrage n'est nécessaire. L'ouvrage DMGR4, *Mythologie des Monstres*, peut être utile pour ce qui est des puissances et des prêtres des races non-humaines, mais il n'est en rien indispensable. Il en est de même pour le BESTIAIRE MONSTRUEUX de PLANESCAPE™, qui décrit dans le plus grand détail les tanar'ris et baatezus apparaissant dans le livre III. Il arrive parfois que la liste de sorts d'un PNJ comprenne un sort du *Recueil de Magie*. Lorsque c'est le cas, ce sort est suivi du symbole (*) afin d'être aisément identifiable. Si vous ne possédez pas le *Recueil de Magie*, remplacez ces sorts par d'autres de votre choix.

Vue d'ensemble de la Campagne

La conspiration visant à asservir tous les territoires de la surface du monde (qui est le thème central de *La Nuit des profondeurs*) est née dans l'esprit des plus puissants habitants de la mer de la Nuit Éternelle, les savants aboleths. Ces créatures ne vivent que pour le pouvoir et pour exercer leur domination sur les autres. C'est pour parvenir à leurs fins qu'elles sont en train d'ériger un gigantesque édifice magique, la Tour de Domination, qui leur permettra d'étendre à plusieurs centaines de kilomètres le rayon d'action de leur faculté innée de *domination*, et ainsi de subjuguer la totalité des créatures de la surface sans avoir à combattre ni à prendre de risques (ni même à devoir quitter leurs cavernes, ce qui leur serait insupportable). Mais la création de cet artefact nécessite le sacrifice de nombreux membres des races que les savants désirent dominer, et les sacrifiés doivent eux-mêmes être capables d'utiliser la magie. C'est pour cela que les serviteurs des aboleths agissant à la surface capturent prêtres et magiciens qu'ils amènent ensuite à la cité enfouie de leurs maîtres, où ils sont mis à mort. Les aboleths sont assez intelligents pour avoir ordonné à leurs serviteurs de ne pas se limiter aux mages et aux prêtres, car cela pourrait permettre à certains de saisir leurs intentions, mais ce sont tout de même principalement les jeteurs de sorts qui effectuent le voyage sans retour vers la Grande Shaboath (même si certains individus ayant des connaissances en maçonnerie ou en travail souterrain les accompagnent également pour servir d'esclaves). Les serviteurs agissant à la surface peuvent faire ce qu'ils veulent des autres victimes. Pour la plupart, ces séides (brigands, voleurs, un cercle de prêtres et une tribu d'orques, entre autres) sont eux-mêmes contrôlés par des *potions de domination* concoctées par les aboleths.

Cela n'est toutefois pas sans complications. D'autres races des Tréfonds Obscurs ont un rôle à jouer dans ce drame, rôle que décrivent brièvement les paragraphes suivant, après quoi vous trouverez le détail du déroulement probable de la campagne.

Les derros

Les savants aboleths œuvrent de concert avec Darlakanand, derro renégat d'une intelligence extrême et aux stupéfiantes compétences en matière de magie. Darlakanand est sans cesse poussé de l'avant par Diinkarazan, le dieu fou des derros (demi-puissance ; voir *Mythologie des Monstres*), ce qui le rend capricieux et imprévisible. Ce derro hors normes déteste son peuple qui a rejeté son génie (c'est du moins ainsi qu'il le perçoit), ce qui explique qu'il concentre toute son énergie pour parvenir à rendre les autres derros esclaves des aboleths (et donc de Darlakanand lui-même). Certains clans de derros sont conscients de ce problème, c'est pourquoi ils livrent une guerre sans merci aux aboleths. Les autres clans, qui n'ont aucune connaissance du passé de Darlakanand ni de son but ultime, se sont alliés avec les aboleths, qui partagent leur haine des races de la surface. Ces derros jouent le rôle de gardes et de messagers, et ils constituent un obstacle que les PJ devront franchir afin de pouvoir atteindre la mer de la Nuit Éternelle. Enfin, un troisième groupe de derros a fortement souffert des premières expériences de Darlakanand, qui parvint brièvement à faire apparaître l'avatar de Diinkarazan. Ces derros sont désormais totalement déments, et c'est à vous de déterminer la manière dont ils se comporteront. Les PJ ne pourront jamais s'allier avec eux, mais peut-être leur sera-t-il possible d'utiliser la paranoïa de ces créatures afin d'en faire une source d'irritation pour les aboleths.

Les illithids

Les illithids des Tréfonds Obscurs sont tout à fait conscients de ce que préparent les aboleths, et eux aussi se retrouvent divisés quant à la manière d'aborder le problème. La majorité des illithids approuvent l'action des aboleths. Ils détestent en effet les races de la surface et sont persuadés que ce monde finira par leur échoir, car eux n'hésitent pas à se rapprocher de l'extérieur, contrairement aux aboleths. En d'autres termes, cela leur donnerait accès à un gigantesque garde-manger. Ces illithids sont toutefois tellement arrogants qu'il ne fait pour eux aucun doute que la tour des aboleths ne pourra jamais les affecter grâce à leur résistance innée à la magie. Ils œuvrent de concert avec les aboleths. Nombre d'entre résident dans la Grande Shaboath et leur rôle principal est celui de courriers entre les kuo-toas et les aboleths. Ils se montreront implacables envers les PJ.

La minorité pense, toutefois, que les aboleths sont terriblement dangereux et qu'ils pourraient finir par dominer également les illithids. Certains flagelleurs mentaux ont donc déjà mis quelques plans au point afin de détruire la Tour de Domination lorsqu'elle se trouvera dans le stade ultime de sa conception. Ce groupe a pour le moment tourné toute son attention vers un seul et unique but : obtenir le maximum de renseignements sur la cité des aboleths, la Grande Shaboath. Les PJ auront l'occasion de s'allier avec eux, ce qui pourra leur être très utile pour obtenir des plans de la cité, ainsi qu'un soutien matériel et logistique. On peut tout à fait faire confiance à ces illithids, du moins jusqu'à un certain point. Ils sont loyaux et éprouveront un indicible plaisir à

constater qu'ils n'auront pas eux-mêmes à prendre l'essentiel des risques s'il leur est possible de persuader un groupe de pions (euh, d'alliés) venus de la surface d'effectuer le sale boulot. Mais attention, ces créatures sont d'une intelligence géniale, et les PJ auront donc intérêt à prêter une attention toute particulière à ce qui pourrait être écrit en tout petits caractères en bas de l'accord que les illithids accepteront de passer avec eux.

Les svirfnebelins

Les svirfnebelins savent qu'une puissance des Tréfonds Obscurs est en train de concocter quelque chose de très, très méchant, mais ils ignorent encore de quoi il s'agit exactement. Ils sont au courant d'une alliance existant entre les illithids et les kuo-toas, savent qu'il est question de recherches en matière de magie et que, en règle générale, seuls les humains et demi-humains capables d'utiliser la magie sont entraînés dans les "bas-fonds". En outre, ils possèdent des cartes de la majorité des Tréfonds Obscurs. Enfin, et c'est sans doute le plus important, ces petits êtres peuvent fournir aux PJ une bonne base d'opérations. Mais, avant de pouvoir bénéficier de l'aide des svirfnebelins, ceux-ci devront gagner leur respect et leur confiance.

Les gnomes des profondeurs ont appris que la plupart des explorateurs ont une espérance de vie extrêmement limitée, aussi tiennent-ils à s'assurer que les individus à qui ils accordent leur confiance la méritent bien. Il n'est donc pas impossible qu'ils fournissent aux PJ des informations légèrement erronées qui leur feraient prendre des risques "raisonnables" (de l'avis des svirfnebelins) pour voir s'ils ont des chances de survivre aux périls des Tréfonds Obscurs.

Et comme si la situation n'était pas déjà assez complexe, ces svirfnebelins éprouvent une haine sans limite pour les derros. Leurs croyances religieuses, différentes du courant majoritaire de leur race, définissent les derros comme leurs ennemis jurés. Si les PJ négocient avec les derros (et il viendra bien un moment dans l'aventure où cette option sera la plus sage), les svirfnebelins les abandonneront dès qu'ils auront connaissance de cette "traîtrise". De plus, certains objets magiques pouvant être d'un grand secours aux PJ se trouvent derrière des catacombes qui ont un caractère sacré pour les svirfnebelins. Si les PJ venaient à violer ces sépultures, ils perdraient le soutien des gnomes ; mais s'ils ne le faisaient pas, ils seraient dans l'incapacité d'acquérir des objets qui pourraient leur être fort utiles. Il leur faudra donc négocier avec les svirfnebelins afin de ne pas heurter leur sensibilité. Les gnomes des profondeurs sont des êtres bons, fidèles et serviables, mais les PJ devront sans cesse faire des efforts et déployer des trésors de diplomatie pour rester en bons termes avec eux.

Les kuo-toas

Avec eux, la situation est bien plus simple. Les kuo-toas sont solidement alliés aux aboleths et leur ville, la Cité de l'Étang de Verre, protège l'accès à la gigantesque caverne où se trouve la mer de la Nuit Éternelle. Pour les aboleths, les kuo-toas ne sont rien de plus que de la chair à canon (mais de la chair à canon hargneuse). Les kuo-toas sont également alliés aux factions dominantes des derros et des illithids, ainsi qu'aux ixzans. Ils attaquent tout ce qui bouge. Les négociations et la diplomatie n'ont aucune chance d'aboutir avec eux.

Les ixzans

Cousins des ixitxachitl, les ixzans vivent dans les Tréfonds Obscurs et préfèrent l'eau douce à l'eau salée. Tout comme les kuo-toas, ce sont de fidèles alliés des aboleths. Les ixzans sont des adversaires vicieux et dangereux, et il y a parmi eux de nombreux vampires et jeteurs de sorts, ce qui les rend très menaçants lorsqu'ils combattent aux côtés des terribles guerriers que sont les kuo-toas.

Les elfes des roches vives

Les elfes des roches vives constituent, sans doute, la plus énigmatique de toutes les races vivant dans les entrailles de la terre. Grands et élancés, les elfes de ce clan pensent avoir fui la surface du globe après que Corellon eut détruit Lolth dans la plus grande bataille des légendes elfiques. Ils mènent une existence de reclus et ne savent rien des autres elfes, à l'exception des drows. Les elfes des roches vives peuvent apporter une aide précieuse aux PJ, car ils connaissent des passages secrets et des lieux de flux magique qu'aucune autre race n'a découverts. Si les PJ parviennent à se faire aider des elfes, ils pourront contourner certains obstacles et apprendre des secrets qui leur permettront de se replier et même de disparaître lorsqu'ils appliqueront une tactique de guérilla contre la Grande Shaboath. L'histoire et la culture des elfes des roches vives sont empreintes de tragédie et de noblesse, et les PJ auront l'occasion de leur rendre l'aide qu'ils leur apporteront (et ils seraient bien avisés de le faire). Vous trouverez davantage de détails sur les elfes des roches vives dans le livre II et dans le livret de fiches pour le BESTIAIRE MONSTRUEUX.

Les tanar'ris et les baatezus

Vers la fin de l'aventure, les PJ auront la possibilité de rencontrer un petit groupe de tanar'ris et un autre de baatezus. Bien que peu nombreux, les tanar'ris ont l'intention d'attaquer Shaboath, aussi chercheront-ils à obtenir l'aide des PJ. Les baatezus, un diantrefosse et son entourage, ont été envoyés comme émissaires auprès des aboleths. Ils ne sont ni les alliés des PJ ni leurs ennemis et ils tenteront de tirer le meilleur parti possible du chaos provoqué par l'assaut des PJ.

Le déroulement de la Campagne

Les PJ devraient commencer cette campagne en étant du 1er ou, au maximum, du 2ème niveau et former un groupe de quatre à huit personnages, huit étant toutefois préférable. S'ils sont moins de six, ils devront sans doute être assistés de compagnons d'armes capables de progresser en niveaux, sans quoi il vaudrait

mieux qu'ils s'allient avec des PNJ qui pourront ainsi les accompagner. Il est préférable pour vous comme pour les joueurs que les jeteurs de sorts et larrons du groupe soient tous des PJ et que les compagnons d'armes ou PNJ composent l'essentiel des guerriers. Il serait utile que certains PJ soient des demi-humains dont les compétences raciales se rattachent aux galeries et autres souterrains (nains, gnomes ou semi-hommes). Compte tenu des nombreux combats qui émaillent l'aventure, le groupe doit avoir au moins un prêtre ayant un accès majeur (non limité) à la sphère de sorts de Soins ou, à défaut, deux prêtres ayant un accès mineur à cette même sphère (un prêtre nain ou humain et un prêtre bi-classé - elfe ou demi-elfe - forment une bonne combinaison). Un minimum d'un mage possédant une grande puissance de feu peut fournir au groupe un sérieux avantage. Il serait également bon que l'un des personnages soit un elfe. Enfin, un guerrier d'alignement neutre bon trouvera dans cette campagne un objet qui ne le quittera sans doute plus jamais.

La campagne est censée s'étaler sur plusieurs années de temps de jeu. Cette durée est en partie rendue nécessaire pour de simples questions de logique, car il est impensable que les PJ passent en quelques semaines du 1er au 10ème niveau. Vous verrez bientôt comment régler cet aspect de la campagne. Mais, tout d'abord, voici un rapide aperçu des faits.

Les PJ prennent conscience des problèmes que connaît le comté d'Haran lorsqu'ils sont eux-mêmes victimes d'une tentative d'enlèvement. Après avoir été sollicités pour retrouver une apprentie magicienne qui a disparu, ils finissent par remonter la trace des ravisseurs. Et bien que les enlèvements semblent avoir été le fait d'un maléfique culte de la mort, certains indices laissent à penser que les ravisseurs ne travaillaient pas pour leur propre compte. La poursuite de leur enquête les mène aux gardiens de l'accès aux Tréfonds Obscurs, les Crânes Sanglants, qu'il leur faut vaincre pour progresser plus avant. Leur victoire les met en contact avec les svirfnebelins, et ainsi s'achève la première partie de la campagne (et le livre I). À cet instant, les PJ devraient se trouver entre le 4ème et le 6ème niveau.

Les PJ descendent ensuite dans les Tréfonds Obscurs et, après une succession d'aventures dans les galeries souterraines, finissent par arriver à la citadelle des kuo-toas, la Cité de l'Étang de Verre. Dans le labyrinthe de tunnels, ils découvrent les traces du passage d'un précédent groupe d'aventuriers (désormais défunts) et font la connaissance des ixzans, des illithids, des derros, des elfes des roches vives et de nombreux monstres des Tréfonds Obscurs. L'apothéose de cette partie de la campagne est l'assaut mené contre la cité des kuo-toas. Le livre II s'achève sur la découverte d'un passage secret permettant de descendre dans les profondeurs des Tréfonds Obscurs et d'atteindre la mer de la Nuit Éternelle. Les PJ devraient alors être entre le 9ème et le 11ème niveau.

L'ultime étape de la campagne est la découverte de la Grande Shaboath, puis une série d'assauts limités contre la cité s'achevant par la destruction de l'infernale Tour de Domination. Mais Shaboath renferme également nombre d'esclaves humains et demi-humains ne demandant qu'à être libérés, des objets magiques dont les PJ pourraient avoir grand usage, de nombreux trésors qui pourraient leur servir à obtenir des provisions et de l'aide à la surface, et ainsi de suite. Les PJ ne pourront donc pas se contenter de détruire aveuglément tout ce qu'ils rencontreront, mais devront prendre de nombreuses décisions stratégiques et tactiques qui n'iront pas sans leur poser des problèmes. La campagne s'achève une fois la tour anéantie.

Ce résumé est naturellement extrêmement condensé. Les pages qui suivent sont là pour vous aider à bien prendre en compte l'aspect temporel de cette campagne.

Aventures dans le comté d'Haran

Le quatrième chapitre de ce livre est un guide du comté d'Haran. De nombreuses descriptions de lieux s'accompagnent d'idées d'aventures assez courtes (généralement une soirée de jeu) que vous pouvez y intégrer. Ces mini-aventures sont, le plus souvent, sans rapport aucun avec les enlèvements, mais elles ont toutefois trois bonnes raisons de ne pas être ignorées.

Premièrement, il serait totalement irréaliste que le comté d'Haran ne connaisse rien d'autre que des enlèvements. Ces histoires d'importance secondaire vous permettront de développer la couleur locale du comté et de diversifier un peu les aventures afin que les joueurs n'aient pas l'impression que leurs personnages ne poursuivent qu'un seul et unique but dans l'existence.

Deuxièmement, ces mini-aventures ne peuvent s'effectuer en un jour, ce qui permet de renforcer l'impression de passage du temps qui doit accompagner cette campagne. Certaines nécessitent d'effectuer des démarches ultérieures (identifier un objet magique) ; d'autres peuvent demander de la diplomatie ou des négociations (convaincre une petite tribu de gobelins d'aller s'installer ailleurs) ou prendre beaucoup de temps (protéger une pierre sacrée pendant qu'elle est extraite de son trou puis déplacée). Beaucoup posent aux PJ des problèmes qu'ils ne pourront résoudre que par des discussions intelligentes avec d'autres personnages ou avec des créatures (comme Inzeldrin, le dragon vert). Ils apprendront ainsi à résoudre une situation en ayant recours à la diplomatie et à l'interprétation, car la force brute n'est pas toujours la bonne solution. Cette stratégie leur sera bien utile dans les Tréfonds Obscurs.

Enfin, ces mini-aventures vous permettent de vous assurer que les PJ ont bien le niveau requis pour la partie de la campagne dans laquelle ils évoluent. Avant de descendre dans les Tréfonds Obscurs, ils devraient au moins avoir atteint le 5ème niveau.

Les Tréfonds Obscurs

Le monde souterrain est proprement gigantesque, et seule une petite portion (qui n'est toutefois pas négligeable) joue un rôle dans les plans des aboleths. Tout en cherchant la Cité de l'Étang de Verre, les PJ découvriront de nombreuses galeries menant à des monstres (points d'expérience !), mais aussi à des objets magiques dont ils auront grand besoin et aux elfes des roches. Ils ne doivent pas hésiter à multiplier leurs explorations du labyrinthe, et les

svirfnebelins les encourageront à agir dans ce sens. À ce moment de l'aventure, ces petits êtres sont ce que vous avez de mieux pour guider les PJ. Les gnomes leur suggéreront souvent qu'ils ne sont pas encore assez forts pour affronter les kuo-toas et qu'ils devraient d'abord s'intéresser aux aventures secondaires. De plus, les Tréfonds Obscurs recèlent un grand nombre d'indices intéressants et de pièges qui n'attendent que leur venue.

Une fois encore, ces aventures annexes vous permettront de ne pas négliger l'aspect temporel et de procurer aux personnages l'expérience nécessaire à leur future survie dans la campagne. Et puis, comme pour le comté d'Haran, il est logique de penser que les Tréfonds Obscurs recèlent bien plus que la cité des kuo-toas. C'est à vous de bien équilibrer l'ensemble de la campagne, car si le scénario central est assez linéaire, ce n'est absolument pas le cas des aventures annexes, et vous ne devez donc pas hésiter à encourager les PJ à se fier à leur instinct et à explorer de-ci, de-là. Ils finiront par rencontrer les elfes des roches, mais aussi les derros et les illithids. Rien ne les empêche bien sûr de foncer tout droit vers la cité des kuo-toas en évitant tout ce qui pourrait les détourner de leur objectif. Dans ce cas, ils seront très certainement balayés par les kuo-toas et, de toute façon, ils n'auraient aucune chance de survivre dans la Grande Shaboath. *La Nuit des profondeurs* suit, certes, un scénario bien précis, mais ce n'est pas une campagne dans laquelle les PJ vont uniquement là où vous le désirez. Ils ont tout à gagner à ne pas réagir instantanément en termes de combat. Qu'ils se laissent donc guider par leur curiosité de manière à explorer les galeries des Tréfonds Obscurs et qu'ils discutent entre eux avant de foncer tête baissée.

Malheureusement, de nombreux joueurs sont justement habitués à ce genre d'aventures où tout leur est servi sur un plateau, et ils pourraient bien se jeter d'emblée sur la menace principale, sans accorder la moindre importance à d'éventuelles "diversions". Dans ce cas, laissez-les faire. Après tout, le but ultime du jeu est bien que tout le monde s'amuse. Et puis, certains imprévus finissent immanquablement par se dresser sur la route des PJ, et un MD plein de ressources trouvera toujours le moyen de leur compliquer l'existence.

Les renforts

Devant l'ampleur de la conspiration qui leur fait face, les PJ voudront sans doute aller chercher de l'aide. En fait, ils pourraient même avoir envie de laisser de puissants PNJ régler le problème à leur place. Mais le comté d'Haran n'est qu'une petite communauté rurale et ses dirigeants sont de petits nobliaux sans envergure. On n'y trouve aucune ville importante et même les villages se comptent sur les doigts de la main. Il n'y a ici que peu de PNJ influents et aucun d'entre eux n'est véritablement puissant. Ils devront donc quitter le comté s'ils désirent trouver des PNJ capables de lutter contre la menace qui plane sur la région.

On peut raisonnablement s'attendre à ce que les PJ tirent la sonnette d'alarme. D'ailleurs, ceux qui appartiennent à des organisations loyales (comme les paladins ou les prêtres d'alignement correspondant) doivent même être félicités s'ils tiennent leurs supérieurs au courant de ce qu'il se passe (un bonus de 100 PX paraît tout à fait approprié dans ce cas). Toutefois, où est l'intérêt pour le MD ou les joueurs si l'aventure s'achève soudainement parce que des PNJ d'un niveau indécent débarquent et désintègrent tout ce qui bouge ? Encore une fois, tout est une question d'équilibre.

Les PNJ de haut niveau ne doivent donc pas se débarrasser des PJ sans les écouter, mais il ne faut pas non plus qu'ils finissent la campagne à la place de vos joueurs. N'oubliez pas que des individus tels que Khelben Arunsun, Mordenkainen et Stephan Karameikos sont très difficiles à joindre, et qu'aucun PJ n'aura jamais la possibilité d'entrer dans la tour d'Elminster ou dans le bureau d'Étienne d'Ambreville et d'exiger d'être reçu par le magicien. Une fois le contact établi avec le PNJ, les PJ devront le convaincre de la gravité de la situation, ce qui fournira aux joueurs une excellente occasion d'interpréter leur personnage. Si vous le décidez, il vous est même possible de rendre la vie dure à vos joueurs ; il suffirait que les illithids et les aboleths aient connaissance de ce qu'ils veulent faire et s'arrangent pour que toutes les preuves disparaissent sans faire de bruit. Les PJ pourraient alors passer pour des alarmistes paranoïaques.

S'ils parviennent à se faire entendre, la réponse du PNJ dépendra de votre campagne. Comme la plupart des personnages de haut niveau ont souvent fort à faire avec leurs propres problèmes, il se limitera sans doute à demander d'être tenu informé des développements ultérieurs de l'affaire. Il pourrait même leur prêter l'un de ses assistants pour qu'il les accompagne (cet assistant devrait être d'un niveau compatible avec celui des PJ et appartenir à la classe de personnages qui fait le plus défaut au groupe). Mais le PNJ peut aussi mener sa propre enquête et découvrir que la conspiration est encore plus étendue que ce que les PJ sont parvenu à découvrir. Il fera alors tout son possible pour éradiquer la menace sur les autres fronts, tandis que les PJ seront chargés de poursuivre ce qu'ils ont commencé. Les PJ particulièrement désagréables pourraient recevoir une réponse du genre : "Bien sûr que je vais vous aider dans vos Tréfonds Obscurs, mais j'aurais d'abord besoin que vous veniez me donner un petit coup de main. J'ai une petite incursion à faire en Baator… on ne devrait pas croiser plus de quelques milliers de démons divers et variés. Ça vous va ?".

Cela ne signifie pas que les PJ sont absolument seuls. Tant que leur niveau reste assez faible, ils doivent connaître des gens capables de les former, mais aussi des prêtres (pour des sorts tels que *guérison des maladies, délivrance de la malédiction* ou d'autres qu'ils sont encore trop faibles pour jeter eux-mêmes), des sages et des devins (afin de les aider à identifier les objets étranges et/ou magiques) et ainsi de suite. Le besoin de ce type d'assistance ira diminuant au fur et à mesure que leur niveau augmentera, mais il leur sera difficile de s'en passer au commencement de leur carrière. Lafayer le prêtre errant (voir *Guide du comté d'Haran*, page 30), mais aussi les rôdeurs Garyld, Kuiper et Shiraz, le magicien Tauster et Oleanne la druidesse sauvage sont des ressources importantes que les PJ devraient utiliser au mieux.

Échanges et achats d'objets magiques
N'autorisez jamais vos PJ à acheter des objets magiques (qui les leur vendrait ? Vous pensez franchement qu'un magicien a passé des mois à enchanter une *baguette de givre* dans le seul but de la *vendre* ?). Il arrive pourtant parfois que quelques échanges entre PJ et PNJ soient particulièrement bien venus. Si un PJ a découvert un objet qu'il est dans l'incapacité d'utiliser, il peut l'offrir à un PNJ afin d'entrer dans ses petits papiers. Mais les échanges sont une autre histoire, et c'est à vous de décider comment ils doivent se pratiquer en fonction de la campagne que vous souhaitez. N'oubliez toutefois pas que les PNJ ne céderont jamais des objets permanents ou à charge (épées, armures et autres baguettes) contre d'autres à usage unique (potions, parchemins, etc.). Par contre, ils seraient tout à fait prêts à effectuer l'échange inverse si un PJ était assez crédule pour accepter. Plus couramment, les PJ donneront à un PNJ un objet qui ne leur est d'aucune utilité en échange d'un avantage quelconque (par exemple, faire promettre à un prêtre de soigner les membres du groupe à un coût préférentiel, ou même gratuitement si l'objet cédé est suffisamment puissant). Des PJ survivant à la totalité des combats de cette campagne auront eu l'occasion d'amasser une incroyable quantité d'objets magiques, et les joueurs capables de les distribuer au mieux devraient voir leur créativité récompensée. Quoi qu'il en soit, les PNJ accordent la même importance que les PJ à leurs objets magiques, et ils n'ont pas davantage de raisons de vouloir s'en séparer.

Dernières notes

Entraînement et progression en niveaux
Au cours de cette campagne, les PJ seront souvent en contact avec d'autres individus et, bien évidemment, avec des PNJ de la même classe qu'eux. C'est pour cette raison que nous vous conseillons vivement d'appliquer à la lettre la règle optionnelle concernant l'entraînement nécessaire avant chaque gain de niveau, comme la décrivent le *Guide du Maître* et le *Manuel des Joueurs*. En résumé, les PJ ne peuvent passer au niveau supérieur que s'ils ont trouvé un PNJ de la même classe qu'eux voulant bien diriger leur formation. Par exemple, un mage doit se procurer une source de sorts, car même s'il a découvert de nombreux parchemins, il souhaite sûrement ajouter à ses livres de sorts des enchantements qui ne figurent pas parmi ceux qu'il a découverts. De la même manière, les jeunes prêtres, et plus particulièrement ceux dont la foi met l'accent sur la loyauté, doivent se rendre à un temple pour y dire des prières, effectuer des rituels, remercier leur dieu, et ainsi de suite. Les voleurs ont besoin de trouver des "amis" pouvant leur permettre d'améliorer leurs compétences et les former à d'autres qu'ils ne possèdent pas encore, comme lire les langues inconnues. Cette impossibilité pour les PJ de s'entraîner seuls vous procure deux avantages : tout d'abord, elle leur permet de forger des liens étroits avec d'autres individus de leur profession, et elle vient également renforcer l'aspect temporel de la campagne, dont nous avons déjà parlé plus haut. Bien sûr, le jour viendra où les élèves dépasseront les maîtres et où les PJ n'auront plus besoin des conseils de leurs aînés. À partir de ce moment, leurs remontées à la surface seront de moins en moins nombreuses, ce qui ne permettra guère à leurs adversaires de remplacer les créatures éliminées et de se préparer à un nouvel assaut des PJ.

Création d'objets magiques
En se faisant à l'idée qu'il est impossible de s'emparer de Shaboath en un seul jour, les PJ pourraient avoir envie de créer quelques objets magiques mineurs (potions et parchemins) qui leur seront utiles au cours des ultimes combats de la campagne. Vous trouverez toutes les règles nécessaires à la création d'objets magiques dans le *Guide du Maître*, et le *Livre des Artefacts* vous fournira d'autres détails sur ce thème. Il paraît tout à fait raisonnable que vous autorisiez à un prêtre de concocter quelques *potions de soins* ou à un mage de rédiger un parchemin contenant deux ou trois *éclairs* ou *projectiles magiques*, à condition qu'il ait atteint le niveau nécessaire. Les objets de plus grande puissance nécessitent l'utilisation de sorts tels que *souhait* ou *permanence* et seront donc totalement hors de portée des PJ qui participeront à cette campagne. Certains ingrédients rares ou exotiques pourraient n'être obtenus que suite à une autre aventure concoctée par vos soins, mais faites toujours bien attention à ce que la campagne ne disparaisse jamais de l'esprit des joueurs ; ils ne doivent à aucun moment oublier la gravité et l'urgence de la situation.

Capacités psioniques
Dans un souci de simplicité, cette campagne ne tient aucun compte des règles optionnelles concernant les capacités psioniques. Si vous avez toutefois l'intention d'en faire usage, reportez-vous au *Manuel Complet des Psioniques* (PHBR5), qui traite des pouvoirs des illithids et des aboleths (lesquels sont également détaillés dans le BESTIAIRE MONSTRUEUX). Souvenez-vous néanmoins que les capacités inscrites sont celles que l'on trouve chez la plupart des membres de ces deux races, mais que certains individus peuvent avoir des pouvoirs légèrement différents. Pour que la campagne ne subisse aucun déséquilibre, les capacités psioniques devraient être aussi courantes chez les PNJ (y compris les svirfnebelins, derros, tanar'ris et autres baatezus) que chez les PJ.

Si votre campagne ne tient aucun compte des capacités psioniques, considérez le pouvoir de *domination* des aboleths comme un don magique inné. Dans une campagne acceptant les capacités psioniques, remplacez ce pouvoir par la capacité de *domination de masse*.

Compétences et tests de caractéristiques
Il arrivera parfois que ce livre (ou les suivants) propose aux PJ possédant les compétences appropriées de s'en servir. Bien évidemment, si vous avez l'habitude d'employer le système des compétences diverses, vous trouverez de nombreuses occasions d'y faire appel. Parfois, un simple test de capacité sera nécessaire pour découvrir quelque chose ou pour éviter une catastrophe.

Introduction

Lorsqu'un test de capacité est exigé pour le groupe, jetez les dés une seule et unique fois pour l'ensemble du groupe.

Entre la vie et la mort

Cette règle optionnelle stipule que l'on ne meurt réellement qu'à -10 pv, et non pas à 0 pv. Un PJ qui tombe à 0 pv n'est pas immédiatement tué mais s'évanouit et perd 1 pv par round jusqu'à ce que ses blessures soient pansées. Compte tenu du nombre de difficultés que les PJ auront à surmonter au cours de cette campagne, l'utilisation de cette règle optionnelle est fortement recommandée, car elle pourrait souvent faire la différence entre la survie (même si leurs blessures nécessitent évidemment des soins pressants) et la mort. Et comme cette règle s'applique également aux monstres et aux PNJ, elle permet de faire des prisonniers et de les interroger par la suite.

Points d'expérience (PX)

Les PJ gagnent des PX pour les trésors monétaires qu'ils accumulent, au rythme de 1 PX par po gagnée. Si vous ne souhaitez pas appliquer cette règle optionnelle, vous devrez leur accorder des bonus d'expérience pour qu'ils progressent suffisamment en niveau de façon à être de taille à affronter les périls que la campagne leur propose. Les simulations effectuées montrent qu'environ 60% des PX gagnés par les PJ doivent provenir d'une source autre que les monstres.

La valeur en PX des monstres et PNJ est inscrite dans le texte. La valeur en PX des PNJ a été calculée en tenant compte de leurs capacités et talents spéciaux, mais également des objets magiques qui les rendent plus dangereux. D'autres PX sont également décernés lorsque certains objectifs de la campagne sont atteints ; ils sont indiqués à l'endroit approprié.

CA, TAC0 et scores de caractéristiques

Toutes les CA et tous les TAC0 de *La Nuit des profondeurs* sont suivis d'un chiffre ou nombre qui est leur score de base, et éventuellement d'un autre entre parenthèses qui indique le résultat final après ajustement (dans le cas du TAC0, la valeur entre parenthèses prend en compte les éventuels bonus ou malus de Force, de Dextérité, de la spécialisation et de l'arme utilisée, si celle-ci est magique). Les caractéristiques des plus importants PNJ sont également indiquées, ce qui n'est pas le cas des personnages moindres, pour lesquels seules les caractéristiques exceptionnelles (c'est-à-dire celles qui occasionnent des bonus ou des malus) sont précisées.

Un dernier mot

La Nuit des profondeurs est une énorme campagne qui vous demandera beaucoup d'efforts, à vous comme à vos joueurs, mais vous verrez qu'elle en vaut la peine. Cette campagne, à l'instar d'autres aventures épiques très appréciées des joueurs comme GDQ1-7 (*Queen of Spiders*), ne manque de combats. Toute aventure digne de ce nom se doit, en effet, d'offrir de nombreuses opportunités de fourbir ses armes, et vous en trouverez à la pelle dans *La Nuit des profondeurs*. Contrairement aux *Ruines de Montprofond*, cette aventure ne met pas l'accent sur les énigmes, ruses et pièges, qui ne pourraient logiquement s'intégrer au scénario de la campagne, mais privilégie la diplomatie et les négociations. Les PJ qui savent d'instinct exploiter les dissensions entre leurs adversaires et former des alliances opportunes, mais aussi ceux qui agissent avec intelligence et sont capables de réfléchir rapidement lorsque les éléments (ou plutôt les monstres) se déchaînent autour d'eux, devraient l'emporter là où les autres échoueront. Les joueurs dont les personnages parviennent, au terme de cette campagne, à un très haut niveau (probablement 14ème ou même plus) auront amplement mérité leur réussite, et c'est bien là ce qu'un joueur d'AD&D peut espérer de mieux.

Contenu de cet ouvrage

Le reste de ce livre contient les chapitres suivants :

- "Prenez-les vivants !" permet aux PJ d'entrer de plain-pied dans la campagne en faisant d'eux les victimes d'une tentative d'enlèvement.
- "Milborne et ses environs" décrit la ville de Milborne et le village de Thurmaistre, ainsi que deux importants PNJ : Garyld le rôdeur et Tauster le magicien. Ce chapitre lance également les PJ sur les traces de Jelenneth, apprentie de Tauster et dernière victime en date des ravisseurs.
- "L'appel des ténèbres" permet aux PJ de faire la connaissance du rôdeur Kuiper et d'Oleanne, la druidesse sauvage, qui sont tous deux d'importants PNJ alliés. Alors que les PJ cherchent des indices pour découvrir ce qu'il est advenu de Jenneleth, ils se retrouvent embarqués dans une chasse à l'ours-garou puis invités à explorer le mystérieux Marais Nouveau.
- Le "Guide du comté d'Haran" décrit la région, sans toutefois trop entrer dans le détail afin que vous puissiez aisément l'intégrer à votre monde de campagne habituel. Chaque lieu s'accompagne d'idées d'aventures que vous pouvez faire jouer à vos PJ. Ce guide est situé au centre du livre afin de vous en faciliter l'accès.
- "Les ruines du Bois aux Épines" décrit la Tour Cassée et les brigands qui y ont établi leur repaire.
- "La mine de Garelleroche" traite de la vieille mine abandonnée et de l'autre groupe de brigands qui y réside.
- "Les orques des profondeurs" décrit les cavernes des Crânes Sanglants et conduit les PJ devant la porte menant aux Tréfonds Obscurs, tout en leur fournissant la preuve indiscutable que les enlèvements sont commandités par quelqu'un ou quelque chose habitant sous terre.

L'ouverture de la campagne

Quel que soit l'endroit où la campagne débute, les PJ font la connaissance d'un magicien d'âge mûr, aux cheveux noirs et légèrement bedonnant qui se présente pompeusement comme étant "Gordrenn, pourvoyeur d'objets magiques divers, de matériaux indispensables et d'objets assimilés aux magiciens de renom." Gordrenn a un problème. Il lui faut livrer un coffre plein de composants magiques au magicien Tauster, résidant à Thurmaistre dans le comté d'Haran. Ses transporteurs habituels viennent juste de le quitter pour un plus généreux employeur, et il ne se sait plus quoi faire pour que la livraison soit effectuée dans les délais. Il est même prêt à confier ce travail à des personnages du 1er niveau. "Il n'y a dans ce coffre aucun objet de valeur ou d'importance, mais Tauster se met en colère quand j'ai ne serait-ce qu'un jour de retard", admet-il.

Il propose aux PJ 150 po (pour le groupe, pas chacun) s'ils acceptent de transporter le coffre (qui fait 30 x 45 x 45 cm et pèse environ 10 kg, contenu compris). Si les PJ essayent de négocier davantage, un test de Charisme réussi fait monter la somme à 180 po plus 5 po par tête pour les frais de transport. "Et ne songez même pas à le voler", les prévient Gordrenn. "Il y a une *signature magique* à l'intérieur, et je sais en permanence où il se trouve. Si vous me le dérobez, j'enverrai des tas de sales bêtes à vos trousses." Le magicien tient à ce qu'un contrat en bonne et due forme soit signé par tous les PJ à un temple proche (il choisit une divinité loyale) en prenant plusieurs prêtres pour témoins. Une fois ce point réglé, il confie à celui qui lui semble le plus responsable la lettre de crédit leur permettant de se faire payer. Bien évidemment, celle-ci ne deviendra négociable qu'une fois que Tauster y aura apposé sa signature.

Le coffre est protégé par un *verrou du magicien* jeté au 3ème niveau, et les PJ ne devraient donc pas pouvoir l'ouvrir. Toutefois, s'ils y parviennent, ils le regretteront vite, car l'intérieur du couvercle est recouvert de *runes explosives* dont la détonation inflige 6d4+6 points de dégâts à qui les lit. Le coffre contient pour environ 1.000 po d'objets divers : une cloche minuscule attachée à un fil d'argent, une corne conique, un tube doré couvert de gravures, plusieurs bâtonnets d'ambre, des fioles hermétiquement fermées et pleines de mercure, des déjections de chauve-souris, de la poudre de fer, du salpêtre, du phosphore, ainsi que du soufre, des fragments de cristal de roche et d'autres objets de ce genre. Un test de connaissance des sorts réussi permet de déterminer qu'il s'agit là de composants matériels pour des sorts d'évocation de niveau 1 à 4.

Les PJ arrivent par l'ouest dans le comté d'Haran, en suivant la route qui passe à côté de la Futaie de Lyrch ; il leur faut donc traverser Milborne avant d'arriver à Thurmaistre. Ils sont à pied, car leurs finances ne peuvent normalement pas leur permettre d'acheter des chevaux, et les barges et bateaux qui remontent la rivière sont trop chers pour eux. Leur voyage devrait prendre plusieurs jours et se dérouler sans incident (du moins dans l'ensemble). Si vous désirez faire jouer une ou deux rencontres aléatoires au cours du trajet, référez-vous aux tables présentées à la fin de cet ouvrage.

Alors que les PJ sont encore à quelques heures de Milborne et que la route passe tout près de la Futaie de Lyrch, une rencontre se produit. Les PJ voient quelques ouvriers agricoles qui avancent lentement vers eux, apparemment en proie à une grande fatigue. Tandis qu'ils se rapprochent et semblent prêts à les croiser sans échanger plus qu'un hochement de tête prudent, deux séries de deux flèches s'abattent dans les rangs des PJ, prenant pour cibles les guerriers et/ou les voleurs du groupe. Les "ouvriers agricoles" se munissent alors de gourdins et de bâtons et, tendant le bras vers les bois, s'écrient : "Des brigands !". Puis ils se rapprochent rapidement des PJ comme pour mieux se défendre à leurs côtés. Mais, au contraire, ils se retournent contre eux et les attaquent. Deux autres guerriers jaillissent des frondaisons, l'épée brandie, après avoir remis leur arc long à l'épaule. Le plus costaud des "ouvriers agricoles", qui se nomme Carlanis, est en fait le chef des brigands. Il pointe le doigt vers le PJ qui a le plus l'air d'un jeteur de sorts et ordonne à ses hommes de s'en emparer.

Archers (2), guerriers de niveau 1 : CA 7 (armure matelassée) ; VD 12 ; pv 7 chacun ; TAC0 20 (19 grâce à leur bonus de Force) ; #AT 1 (épée longue) ou 2 (arc long) ; Dég 1d8+1 (épée longue, bonus de Force) ou 1d6+1/1d6+1 (flèche, bonus de Force) ; TA M ; NM élite (14) ; AL NM ; PX 35 chacun ; FOR 17 chacun.

"Ouvriers agricoles" (3), guerriers de niveau 1 : CA 7 (armure matelassée) ; VD 12 ; pv 9, 8, 5 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (gros gourdin, bâton ou fourche) ; TA M ; NM élite (13) ; AL NM ; PX 15 chacun.

Carlanis, guerrier de niveau 2 : CA 7 (base) ou 5 (armure matelassée, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 12 ; TAC0 19 (18 grâce à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+1 (gros gourdin, bonus de Force) ; TA M (1,88 m) ; NM élite (14) ; AL LM ; PX 65 ; FOR 17, DEX 16.

Les guerriers munis d'épées ne s'attaquent pas aux prêtres ou aux magiciens sauf si la situation devient désespérée. Comme ces brigands sont des durs, aucun test de moral n'est exigé tant que la moitié d'entre eux n'ont pas été tués ou mis hors de combat (par un sort de *sommeil* ou autre). Si leur premier test de moral est réussi, ils luttent jusqu'à la mort. Chacun d'eux possède 1d4 po et 2d6 pa.

Les PJ qui parviennent à faire un prisonnier n'apprennent rien de lui, sauf s'il s'agit de Carlanis. Les autres ont été engagés par ses soins afin de tendre une embuscade à un groupe d'individus qui, selon lui, cherchent à faire entrer de la magie de type nécromancie dans le comté (tout cela est dit de manière plus simple, en termes de "mauvaise magie en rapport avec



les morts"). Tous ces hommes ne faisaient que protéger le voisinage contre des étrangers animés de mauvaises intentions. Carlanis a, quant à lui, été payé par le prêtre Ranchefus (ce sinistre individu se retrouve dans "L'appel des ténèbres" et "Les ruines du Bois aux Épines") pour attaquer les PJ et capturer tous les prêtres et magiciens du groupe. Même des moyens magiques ne pourront toutefois forcer Carlanis à révéler ce renseignement ; il ne cessera de prétendre qu'il cherchait uniquement à dérober leur coffre.

Ce combat peut s'avérer très délicat pour un petit groupe uniquement constitué de personnages de 1er niveau. Si les joueurs avaient la malchance de multiplier les mauvais jets de dés, l'aventure pourrait déjà prendre fin. Afin d'éviter cette catastrophe, considérez que les PJ jetés à terre ne sont pas morts mais simplement évanouis sous l'avalanche des coups encaissés. Ils se réveillent le lendemain, au milieu des arbres et non loin de la route. Leurs plaies ont été soignées à l'aide d'herbes et de toiles d'araignées, puis pansés avec des feuilles et des plantes grimpantes. Les plus terribles blessures semblent avoir été guéries par magie. Leur équipement se trouve non loin, à côté de la dépouille déchiquetée de certains de leurs attaquants. Le premier à se réveiller peut, grâce à un test d'Intelligence réussi, apercevoir furtivement une femme ou un loup (une chance sur deux) disparaissant dans les frondaisons. Bien que les PJ mettront sans doute du temps à le découvrir, il s'agit là d'Oleanne la druidesse, qui les a secourus mais qui préfère, pour le moment, ne pas se faire connaître d'eux.

Après cette première escarmouche, le groupe ne rencontre plus le moindre problème avant d'arriver à Milborne.

Milborne et ses environs

Ce chapitre décrit Milborne et Thurmaistre, ainsi que les PNJ importants qui y résident. Les cartes détaillées à votre intention se trouvent sur la **fiche cartonnée #2** (recto et verso), tandis que celles des joueurs figurent sur les **aides de jeu #1** et **2**. Donnez-leur l'aide de jeu correspondante dès que les PJ auront passé quelques minutes dans le bourg afin de se repérer. La **carte 1**, qui représente le comté d'Haran, apparaît sur l'un des posters. Vers le début de la campagne, pliez le poster et montrez la carte aux joueurs. L'**aide de jeu #3** rassemble de nombreux renseignements sur la région ; procurez-la aux joueurs quand leurs personnages se seront familiarisés avec les potins locaux et l'histoire de la région auprès des habitants (faites-leur payer ces informations sous la forme de quelques tournées de bière, pour un coût total d'une poignée de pièces d'or). Cette aide de jeu contient également des indications permettant de donner davantage de couleur locale au comté d'Haran. Si vous préférez, vous pouvez garder cette feuille par-devers vous et fournir au compte-gouttes les informations qu'elle recèle, au fur et à mesure que les PJ discutent avec les autochtones.

Après cette première escarmouche, les PJ peuvent avoir l'intention de signaler la présence de brigands dans la région. Il y a également de bonnes chances qu'ils désirent se rendre bien vite à Thurmaistre pour y rencontrer le magicien Tauster, lui livrer son coffre et récolter leur salaire. Il se peut même qu'ils aient un prisonnier avec eux. Mais comme Thurmaistre est encore à près de soixante-cinq kilomètres, ils doivent passer la nuit à Milborne. Ce qui leur arrivera dans cette localité est indiqué après sa description.

Milborne

Ce village abrite environ cent soixante personnes, qui vivent pour la plupart dans les fermes entourant Milborne sur les deux berges de la rivière. Presque tous les bâtiments sont en bois, seuls le grenier communal, le moulin et le manoir étant en pierre à chaux (des Collines de Blanderyde). La majorité des habitants gagnent leur vie dans les champs ou en extrayant du plomb et du cuivre dans le sud des collines. La proche région de Milborne n'est, cependant, propice qu'à l'agriculture, et les mineurs vivent dans des campements situés à proximité de leur lieu de travail. Ils amènent toutefois leurs minerais au village afin d'en obtenir de l'argent au bureau de change. Il n'y a guère de commerce avec l'extérieur. Quelques marchands viennent parfois à Milborne afin de négocier certaines quantités de minerais, mais les cours sont toujours fixés par la famille Carman, et les nouveaux venus ne sont jamais bien reçus. Les familles importantes de la région règlent les affaires commerciales depuis des générations, et les vieilles habitudes ont la vie dure. Le bois issu de la futaie est d'assez bonne qualité pour être utilisé localement, mais il ne serait pas rentable d'aller le vendre ailleurs. Les fruits du Bois Rouge font l'objet d'un commerce saisonnier et, les bonnes années, les agriculteurs et bergers locaux enregistrent un surplus de laine de mouton.

Il serait surprenant que Milborne parvienne à se développer davantage, pour la bonne et simple raison que toutes les terres arables de la région sont déjà cultivées (le sol des landes est de mauvaise qualité et peut tout juste faire office de pâturage). Les denrées se vendent au prix normal (indiqué dans le *Manuel des Joueurs*). Il est impossible de se procurer des articles rares ou peu courants, sauf à la boutique de Rastifer. On utilise ici les mêmes monnaies que partout ailleurs.

Les Milborniens sont amicaux mais ont un tempérament insulaire et sont très heureux de vivre dans ce trou perdu. Quand, parfois, quelques voyageurs leur racontent des histoires de monstres, d'aventures et d'actes d'héroïsme, ils répondent que cela est bel et bon pour les individus qui font preuve de davantage d'enthousiasme que de bon sens. Ce sont, pour la plupart, des gens bien et honnêtes qui vivent au jour le jour sans connaître de véritables problèmes. Les PJ qui commenceront à accomplir des exploits dans la région deviendront des célébrités au village (les enfants les montreront du doigt dans la rue, un silence soudain s'installera quand ils entreront dans une taverne, etc.). Les Milborniens sont généralement d'alignement bon ; les individus mauvais sont rares dans la région.

La terre du comté d'Haran est la propriété de deux familles importantes. Les Carman possèdent les mines situées au nord de Milborne, mais aussi la plupart des fermes des environs et certains édifices à l'intérieur même du village. Ce sont eux qui ont, entre autres, l'obligation d'organiser la milice chargée de défendre le village. Les Parlefroy possèdent une grande partie des terres de Thurmaistre et certains bâtiments dans le village, ainsi qu'un château de famille situé dans les Collines de Milletaille. C'est à eux qu'échoit la défense de Thurmaistre. Les deux familles prélèvent une dîme et des taxes pour protéger le comté, mais aussi pour d'autres raisons plus ou moins évidentes (les deux familles s'enrichissent bien évidemment avec ces impôts, mais les Carman dépensent par exemple de l'argent pour entretenir le barrage du Réservoir). Ni les Carman ni les Parlefroy ne sont véritablement impopulaires, car les taxes qu'ils prélèvent ne sont pas excessives. Il n'existe pas de milice à temps plein, ni à Milborne ni à Thurmaistre. La région est calme, et l'on ne fait appel à la milice qu'en temps de crise.

Lieux et édifices importants de Milborne

1. Gué

Bien que son lit soit large, l'Écumante est assez peu profonde à cet endroit et il est possible de la traverser sans encombre, sauf en période de crue. Ce gué est le meilleur point de passage à des kilomètres à la ronde pour qui doit faire franchir la rivière à des chevaux, du bétail ou des chariots.

2. Moulin
Cet édifice en pierre, au toit partiellement recouvert de chaume et qui s'orne d'une impressionnante roue hydraulique est la propriété d'Haldelar le meunier et de son épouse Parella. Tous deux sont d'âge mûr. Haldelar est un costaud aux joues rouges et au coffre puissant, et ses impressionnants favoris sont envahis par la grisaille qui émaille les rares cheveux qui lui restent. Parella, elle, est une brune élancée qui conserve encore un certain charme. La plupart des fermiers de la région viennent moudre leurs céréales au moulin, et c'est Parella, en tant que boulangère du village, qui produit la quasi-totalité du pain qui nourrit les mineurs (mais aussi les voyageurs qui empruntent la route ou remontent l'Écumante). Les fours en pierre du moulin sont une curiosité locale, car la plupart des Milborniens cuisinent leurs aliments à l'eau ou à la broche. Parella confectionne également des tourtes et autres plats du même genre pour l'auberge. Il n'y a pas de maire à Milborne, mais Haldelar tient le double rôle officieux de maire et d'ancien du village. C'est lui qui devient le porte-parole des autres Milborniens lorsqu'ils ont besoin d'être représentés (comme quand ils ont quelque chose à demander aux Carman). Haldelar a un score de 16 en Intelligence, et Parella 16 en Sagesse ; tous deux sont loyaux bons. Ils sont extrêmement fiers de leur fille Jelenneth, une jeune magicienne très prometteuse que Tauster a choisie comme apprentie.

3. Entrepôts
Ces bâtiments délabrés sont une propriété communale. Chaque villageois peut y entreposer des marchandises, moyennant une faible taxe collectée dans le but d'entretenir et de garder ce lieu. Le gardien, Rendennis, vit à proximité. À l'aide de son fils Dagmire, il effectue des patrouilles à toute heure en se faisant accompagner par deux des meilleurs chiens de garde de Nafton (voir 13). Les deux hommes sont des guerriers de niveau 1 équipés d'une armure matelassée, d'un bouclier, d'un gros gourdin et d'une épée courte. Le score de Force de Dagmire s'élève à 18/62, et même s'il est maladroit (7 en Dextérité) et assez stupide (6 en Intelligence), son impressionnante stature (il mesure un mètre quatre-vingt-dix-huit) décourage tous les éventuels voleurs. Il est rare qu'il y ait quoi que ce soit d'intéressant à dérober dans les entrepôts, sauf après les récoltes ou lorsque les minerais y sont stockés en attendant qu'une barge vienne les emporter.

4. La Folie
Depuis cinquante ans, un demi-pont se dresse sur l'Écumante. Le bois qui le compose est d'excellente qualité, et tout le monde parle encore de l'imbécile qui fit construire cet ouvrage pour ne s'apercevoir qu'à mi-construction qu'il était totalement inutile compte tenu du manque de profondeur de la rivière. Le marchand en question a quitté Milborne depuis longtemps et peu de gens se souviennent encore de son nom, mais le demi-pont est toujours debout, tel un monument érigé en mémoire de la stupidité de son concepteur. Les Milborniens aiment bien y venir pêcher.

5. Abri à bateaux
Quelques quais en bois s'avancent sur l'Écumante depuis le large abri à bateaux où l'on attache les barges qui remontent la rivière. La gardienne de ce lieu se nomme Capella et possède des dons variés. Elle sait raisonnablement bien travailler le bois et c'est une excellente réparatrice de bateaux endommagés (elle sent d'ailleurs toujours un peu le goudron) ; de plus, elle connaît la valeur de la plupart des marchandises qui arrivent au village. Âgée d'environ trente-cinq ans, et bien qu'excentrique, Capella est moralement très solide et capable de se débrouiller toute seule. C'est une guerrière de niveau 2, d'alignement neutre bon, ayant 17 en Force et en Constitution. Elle porte généralement un tablier en cuir épais (équivalent à une armure de cuir) mais possède une *cotte de mailles +1* pendue dans son atelier. Ce dernier est également encombré de nombreux morceaux de bois, de kilomètres de corde et de cuves de goudron. Quand le besoin s'en fait sentir, Capella joue aussi le rôle de bourreau. C'est une amie de Garyld le rôdeur (voir 10) et les commérages vont bon train à leur sujet.

6. Bureau de change
À l'ouest de ce bâtiment de bonne facture se dresse un marché en plein air qu'utilisent les acheteurs de minerai, les vendeurs de bétail et les agriculteurs une fois la récolte rentrée. L'édifice proprement dit remplit plusieurs fonctions. Il joue le rôle d'hôtel de ville en cas de rassemblement public trop important pour être contenu dans le petit temple de Milborne (voir 11) et fait aussi hôtellerie, mais uniquement pour les membres du bureau de change (des individus aisés qui défendent farouchement leurs privilèges). Ces mêmes gens se retrouvent également ici pour échanger les derniers commérages en date. La racaille (comme les PJ tant qu'ils ne se seront pas comportés en héros) n'a aucune chance de s'y voir accorder un droit d'entrer.

7. Au Baron de Mouton
Cette taverne est fréquentée par presque tous les Milborniens, et peut accueillir jusqu'à trente clients en même temps. Deux types de service sont proposés. Ceux qui désirent faire des économies peuvent dormir dans une salle commune de douze lits, dont certains sont souvent occupés par les bateliers qui remontent la rivière pour leurs marchands d'employeurs, et à qui il ne déplaît généralement pas de se livrer à quelques chapardages ou de finir une soirée en faisant le coup de poing lorsqu'ils sont trop imbibés de bière. Les lits consistent en une planche en bois recouverte d'une vieille couverture. Pour ceux qui désirent se laver, il y a l'abreuvoir à chevaux à proximité de la taverne. Un lit dans ce dortoir coûte 3 pa, ce qui inclut un frugal petit-déjeuner (du pain de la veille et un peu de bière). Mais ce type de service est à réserver aux grippe-sous. Les cinq chambres pour deux personnes coûtent 5 pa par personne et

par nuit ; le petit-déjeuner est légèrement meilleur, le lit est plus confortable et il s'accompagne de draps. Mais en fait, il vaut mieux accepter de débourser 9 pa par nuit pour avoir sa propre chambre ; là, les draps sont propres, les verrous de la porte et de la fenêtre sont solides, et le petit déjeuner se compose d'une épaisse tranche de lard fumé servie avec un petit pain encore chaud sorti tout droit des fourneaux de Parella (de quoi bien débuter une journée d'aventures). Et pour un petit extra (1-2 pa, selon la politesse dont ils font preuve), les clients peuvent même avoir droit à un bain d'eau chaude.

Cette taverne appartient à Dirkaster, qui fut autrefois une légende dans la région. À moitié aveugle et presque totalement sourd, cet homme fêtera bientôt ses quatre-vingt-dix printemps. C'est un âge incroyable dans le comté et ce rusé vieillard n'hésite jamais à en jouer. Il est encore capable d'engloutir une quantité incroyable de nourriture et de bière au déjeuner, après quoi il va faire la sieste et se réveille en début de soirée, l'appétit retrouvé. Son épouse est morte depuis longtemps, ainsi que son fils unique, et ce sont ses petits-fils jumeaux, Andren et Barthelew qui gèrent (bien) la taverne sous la surveillance constante de leur tyrannique grand-père. Andren fréquente Jelenneth (la fille d'Haldelar et de Parella) et le jeune homme sera totalement désemparé après la disparition de l'apprentie magicienne. Il tentera de mettre sur pied un groupe de recherche et demandera l'aide des PJ dès qu'il les verra arriver.

Cette taverne deviendra vraisemblablement la résidence des PJ pendant qu'ils exploreront le comté d'Haran. C'est l'endroit idéal pour connaître les ragots de Milborne. Le Vieux Geignard, une des meilleures sources d'informations de la région, vient de temps en temps y prendre un verre (voir 14 et 16). Les PJ peuvent également acheter ici de la nourriture, des outres et autres objets du même genre.

8. Forge des Carman

Cette grande forge appartenant à la famille Carman est utilisée pour fondre les minerais extraits des mines avant qu'ils soient envoyés en aval de l'Écumante. Certains minerais sont vendus à l'état brut, mais la plupart ont besoin d'être purifiés, ce qui explique que les fourneaux et la soufflerie de la forge fonctionnent quasiment en permanence, et parfois même la nuit. Une forte odeur de bois brûlé, de vapeur d'eau teintée de plomb et de transpiration pèse en permanence sur ce bâtiment. Les deux forgerons qui opèrent ici sont de bons artisans ; il s'agit de Walright, le cousin de Parella, et de Semeren. Ce dernier est un orphelin élevé par Haldelar et Parella, qui le considèrent comme leur fils. Beaucoup de gens racontent en plaisantant (mais jamais lorsqu'il se trouve à proximité) que ce géant a du sang ogre dans les veines. La Force de Semeren est proprement stupéfiante (18/96) et son énorme poitrine est recouverte d'une épaisse toison noire légèrement calcinée, ce qui le rend terriblement intimidant. Les enfants se moquent souvent de lui en l'appelant "l'étrangleur de gobelins". Cette appellation fait référence à un incident vieux de plusieurs mois ; ce jour-là, Semeren remarqua un gobelin caché à proximité de la route d'Harlaton et, ne portant pas d'armes, le tua en lui tordant le cou. Bien que pataud, Semeren est d'une grande douceur, sauf lorsqu'on le provoque, et son intelligence est bien plus élevée qu'il n'y paraît. Il évacue généralement sa colère en tapant du poing dans le mur de sa forge (ce qui explique les divers trous qui ornent les parois en bois).

Une petite réserve d'armes est conservée dans un placard verrouillé de la forge. Dès que les PJ auront fait la preuve de leur honnêteté, ils pourront acheter n'importe quel type d'arme métallique (dague, épée, etc.) à Walright, pour un coût standard.

9. Vieux silo communal

Ce bâtiment rond en pierre appartient aux Carman et sert à entreposer les céréales pour l'hiver. Souvent, on y stocke également du foin et autres nourritures pour animaux lorsque le Vieux Geignard prévient que l'hiver sera rude. Tout un réseau de caves a été creusé sous ce grenier communal, et l'on y trouve des fosses permettant de conserver les denrées périssables, telles que le fromage, dans une relative fraîcheur. L'édifice est toujours verrouillé (c'est Haldelar qui en détient la clef). La porte est extrêmement résistante et la serrure de très bonne qualité (-10% aux tentatives de crocheter les serrures). Tous les Milborniens peuvent y entreposer leurs denrées, les frais d'entretien étant réglés par les taxes qu'ils versent aux Carman.

10. Garyld le charpentier

Cet atelier est semblable à celui de Capella (voir 5). Le charpentier du village est un touche-à-tout. Il confectionne des arcs et des flèches de bonne facture (les PJ peuvent lui acheter des flèches ainsi que des arcs longs ou courts, mais pas d'arbalètes, qu'il méprise), fait également des meubles (à condition qu'on ne lui demande rien de trop complexe) et rénove, de temps en temps, les maisons qui en ont besoin.

Garyld, rôdeur de niveau 4 : CA 6 (base) ou 5 (*armure de cuir +2*, bouclier) ; VD 6 (boiteux) ; pv 30 ; TAC0 17 (16 grâce à son *épée longue +1*) ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d8+1 (*épée longue +1*) ou 1d8+1/1d8+1 (*arc long +1* et flèches lourdes) ; AS peut attaquer avec deux armes sans malus ; DS capacités de rôdeur (voir ci-dessous) ; AL LB. FOR 14, DEX 14, CON 16, INT 14, SAG 15, CHA 15. Capacités de rôdeur : pistage (16), se cacher dans l'ombre (25%), déplacement silencieux (33%)*

* En raison de son handicap, Garyld ne peut utiliser cette capacité que lorsque sa jambe blessée n'entre pas en compte dans ses facultés de déplacement (comme lorsqu'il rame).

Garyld ne part plus en aventure car il est sérieusement estropié et souffre d'arthrose dans les articulations des bras et des mains dès que le climat devient humide. Il est âgé de cinquante

et un ans et cela se voit. Grand et élancé (un mètre quatre-vingts), il est toutefois encore assez séduisant et porte une épaisse chevelure noire. Il possède deux gros chiens de chasse (considérez-les comme des chiens de guerre ayant 16 pv chacun) qui l'accompagnent presque partout. Garyld est très apprécié de ses concitoyens. C'est lui qui est chargé de faire respecter l'ordre à Milborne ; sa fonction lui permet d'appeler la milice ou de recruter suffisamment de Milborniens pour organiser une chasse à l'homme. C'est également lui qui s'occupe des questions tactiques en temps de crise.

Garyld est un contact important pour les PJ, à qui il peut fournir d'assez bons détails sur la région (référez-vous à l'**aide de jeu #3** et au "Guide du comté d'Haran" page 30). Il connaît la totalité des renseignements mentionnés sur l'aide de jeu et vous pouvez également décider de lui faire communiquer aux PJ d'autres informations issues du guide. Garyld est en contact avec les deux autres rôdeurs du comté, Kuiper et Shiraz, et les informe immédiatement de toute nouvelle qui parvient à ses oreilles et qui pourrait les concerner. C'est un homme bon qui se fera un plaisir de prendre un jeune PJ rôdeur sous son aile pour lui apprendre sa profession. Si les PJ parviennent à le convaincre qu'un danger réel menace Milborne, il est prêt à les accompagner. Bien qu'estropié, il reste un excellent marin capable de se déplacer très rapidement le long de la rivière.

11. Temple

C'est ici que réside Semheis, le jeune prêtre du village. Son prédécesseur est mort il y a quelques mois, et ses supérieurs se sont trompés en l'affectant à ce poste. C'est un idéaliste zélé et un aventurier dans l'âme. Son comportement, trop volontaire, est en opposition avec les Milborniens résolument conservateurs. Pour ne rien arranger, il a également tendance à vouloir convertir de nouvelles ouailles à tout prix, ce qui n'est pas bien perçu par ici. Son temple est donc boudé, bien que les splendides jardins qui l'entourent rassemblent souvent de nombreux Milborniens venus faire une petite promenade. Les soirs de printemps, c'est là que les jeunes amoureux ont l'habitude de se retrouver, et personne ne semble dérangé par le fait que ces jardins sont contigus au cimetière du village. Sur Toril, Semheis devrait être un prêtre de Torm ou de Tyr ; sur Oerth, de saint Cuthbert ; et sur Mystara, de Vanya ou d'Halav.

Semheis ne va certainement pas sauter de joie à l'arrivée des PJ, qui seront sans doute accompagnés d'un "rival". Ce n'est qu'un prêtre de niveau 1, ce qui ne fait pas de lui un PNJ de premier plan, mais son enlèvement (voir "La mine de Garelleroche", page 51) est un événement important dans le cours de la campagne. Le temple ne possède aucune relique permettant d'obtenir de l'eau bénite, Semheis ne pourra donc pas en vendre aux PJ.

Le prêtre itinérant Lafayer rend parfois visite à Semheis pour voir comment son cadet se débrouille. Ce PNJ est décrit dans le "Guide du comté d'Haran", page 30. C'est un prêtre de niveau intermédiaire qui pourrait être d'un grand secours aux PJ dans la première partie de la campagne.

12. Chez Rastifer

Cet endroit est un véritable paradis pour les amateurs de curiosités. On y trouve également de l'équipement de base, comme des outres, des sacs, de la corde, des lanternes, de l'huile, des vêtements courants (ceintures, bottes, manteaux, etc.) et ainsi de suite. La boutique est protégée par des murs épais, des fenêtres munies de barreaux et un gros verrou de bonne qualité (-5% aux chances de crocheter les serrures) est fixé à chacune des deux portes. Deux chiens de garde (provenant de chez Nafton ; voir 13) rôdent souvent par ici. La nuit, les environs de l'échoppe et de la petite maison décrépite de Rastifer sont leur domaine réservé. Les gens du cru savent qu'il ne faut pas s'en approcher ; leurs aboiements sont puissants et leur morsure n'a rien à leur envier. Rastifer a environ cinquante-cinq ans. C'est un homme émacié qui fait penser à un épouvantail ; ses cheveux sont gris et hirsutes, ses yeux légèrement protubérants. Il est amical envers tous les clients potentiels et fait bien attention de ne jamais émettre le moindre jugement à leur encontre, mais son absence totale d'hygiène dentaire fait que son haleine pourrait laisser croire qu'un petit rongeur est allé mourir dans sa gorge alors qu'il était en train de dormir. Il n'est donc guère agréable de négocier avec lui, malgré son évidente bonne volonté.

Rastifer n'a pas d'armes à proposer, mais il vend tout le nécessaire pour se déplacer au fil de l'eau ou pour effectuer des excavations. Vous pouvez raisonnablement permettre à vos PJ d'acheter n'importe quelle marchandise non-magique dans cette boutique, mais essayez en permanence de les surprendre. "Des rations de marche, monsieur ? Certainement ! Nous avons des petits paquets d'œufs d'oie séchés et des tubes d'anguilles au vinaigre… extrêmement nourrissant !" Faites appel à votre imagination. Les prix devraient être à peu près semblables à ceux du *Manuel des Joueurs* (parfois un peu plus élevés, parfois un peu moins). Cette boutique est un lieu très bizarre : des queues de perdrix pendent au plafond, de même que des anguilles fumées, un sac plein de fromage local (aux herbes, qui lui donnent ces points de couleur verdâtre), une série de gros crochets à viande d'aspect sinistre, plusieurs mètres de courroies en cuir d'usage incertain et un lourd traîneau en bois à tomber sur la tête des PJ. De temps en temps, un chariot amène d'autres marchandises étranges à Rastifer, ce qui vous permettra de varier le contenu de la boutique.

13. Chez Nafton, écurie et chenil

Il n'y a que peu de chevaux à Milborne, car leur utilité est limitée dans cette région de forêts et de collines. La plupart des habitants du comté se déplacent par voie fluviale. Néanmoins, on peut souvent acheter chez Nafton quelques chevaux de bonne qualité (certains fermiers possèdent des chevaux de trait, mais ils ne sont pas à vendre). Les excellents chiens de garde de

Nafton sont toutefois davantage dignes d'intérêt. Ce sont des molosses de race à museau plat, élevés avec le plus grand soin. Considérez-les comme des chiens de guerre ayant un minimum de 8 pv. La plupart des Milborniens en ont un chez eux afin de se protéger, au cas où, et pas une ferme des environs ne se passe de ces animaux. Âgé de trente-sept ans, Nafton est un individu solitaire qui préfère la compagnie de ses chiens à celle des humains. Il y a généralement une douzaine de chiens ou de chiots autour de chez lui. Nafton vend également l'équipement standard pour les chevaux (rênes, selles, mangeoires, couvertures et autres, mais pas de bardes). Si les PJ acquièrent des chevaux en cours de campagne, ils peuvent les laisser à cette écurie pour 5 pa par jour.

14. La Couronne d'Argent

Cette taverne est ce que Milborne a de mieux comme ramassis de fripouilles. Les prix pratiqués sont 20% moins élevés qu'Au Baron de Mouton (arrondissez à la pièce de cuivre inférieure) et la clientèle se compose essentiellement de mineurs descendus de leurs mines pour passer leur temps libre à se soûler jusqu'à en perdre connaissance. Des rixes se déclenchent souvent et se prolongent jusqu'à ce que Thimpsen, le costaud propriétaire, et son fils Gergel viennent y mettre un terme. Si vous voulez ajouter quelques individus louches aux habitants de Milborne (comme un voleur à la retraite), c'est ici que les PJ devraient les rencontrer. Le Vieux Geignard (voir 16) y est un habitué, pérorant avec le premier venu.

15. Manoir des Carman

C'est sous l'appellation de "manoir" que les Milborniens connaissent cette demeure en pierre entourée d'une haute palissade en bois. Elle accueille Darius Carman et sa famille (sa seconde épouse et quatre enfants : deux filles de son premier mariage et deux garçons du second). Quatre Milborniens sont employés comme serviteurs (deux femmes de chambre, une cuisinière et un homme à tout faire). Darius est un individu maussade et implacable qui passe son temps à s'occuper de ses propriétés et de ses mines, au point qu'il néglige ses jeunes enfants et son épouse qui ne sont guère heureux. Il ne se sent pas concerné par les affaires du village, et les enlèvements n'ont aucune chance de l'émouvoir tant qu'ils ne frappent pas sa famille ou ses possessions. Il est tenace et obstiné, et il est très difficile de négocier avec lui. Les PJ peuvent toutefois entrer dans ses petits papiers en réglant le problème des mauvaises terres (voir "L'appel des ténèbres", page 20).

16. Maison du Vieux Geignard

Cette petite maison délabrée (il s'agit en fait davantage d'une hutte) se dresse sur la berge de l'Écumante, au bord de laquelle son propriétaire est toujours à pêcher lorsqu'il ne se trouve pas à la Couronne d'Argent. Connu par tous sous le sobriquet de Vieux Geignard, à tel point qu'il ne se souvient même plus de son véritable nom (et qu'il parle souvent de lui à la troisième personne), ce nain aux cheveux blancs est d'un âge impossible à déterminer. Il est manifestement très vieux et se déplace à l'aide d'une canne noueuse, mais il est toujours capable de rentrer chez lui après avoir descendu une incroyable quantité de bière. Quelques enfants du bourg qui se sont montrés trop curieux quant à l'intérieur de son habitation se sont fait renvoyer chez eux après une bonne correction.

Le Vieux Geignard n'est pas idiot et ne supporte pas les imbéciles. En fait, il est même d'une intolérance absolue à leur égard. Il a un avis très prononcé sur la moindre situation, mais qui se résume aux faits que le monde ne cesse d'empirer, que les jeunes ne montrent pas suffisamment de respect envers les personnes âgées et que toute mauvaise action devrait être châtiée avec la plus grande vigueur. "Qu'on les pende !" est son expression favorite. Malgré son aspect revêche, ce vieux nain a un faible pour ses jeunes congénères et il s'adoucit après quelques chopines. Il est particulièrement doué pour se faire offrir à boire, et les rumeurs abondent au sujet du trésor qu'il cache sous son plancher ("Évidemment qu'il a planqué de l'or quelque part. C'est un nain, pas vrai ?").

Le Vieux Geignard est là pour faire couleur locale, mais il est également très important pour les PJ car il connaît les mines de la région comme sa poche. Il a en particulier travaillé pendant de longues années dans celle de Garelleroche, aujourd'hui abandonnée, et peut en vendre un plan aux PJ (**aide de jeu #4**), plan qui devrait s'avérer très utile le moment venu. Cette transaction est détaillée dans le chapitre "La mine de Garelleroche", page 51.

L'arrivée à Milborne

Lorsque les PJ entrent pour la première fois au village, ils sont peut-être accompagnés d'un prisonnier. Si c'est le cas, et s'ils s'enquièrent de savoir où mener ce gredin, on les envoie vers Garyld, le rôdeur chargé de faire respecter la loi. Ce dernier s'occupe du prisonnier et demande aux PJ de lui raconter ce qui s'est passé. Puis le mécréant est présenté à Darius Carman, qui tient le rôle de juge local. Carman condamne le brigand à plusieurs années de travail dans ses mines, sauf si un PJ a été tué au cours de l'embuscade, auquel cas l'accusé sera pendu dès le lendemain. Garyld identifie le coupable comme un vagabond du coin, à moins qu'il ne s'agisse de Carlanis, qui est inconnu dans la région (et refuse de fournir le moindre détail le concernant).

Maintenant qu'ils sont arrivés à Milborne, les PJ vont sûrement vouloir trouver un endroit où dormir avant de se rendre à Thurmaistre. Garyld (ou un passant, s'ils n'ont pas de prisonnier) leur recommande Au Baron de Mouton. Lorsqu'ils y parviennent, la taverne est en proie au plus grand désordre : une cliente, Jelenneth, est entrée dans sa chambre la veille au soir et n'a depuis plus été aperçue. Son père, Haldelar, a été appelé sur les lieux et essaye de calmer un Andren très agité. Haldelar pense que sa fille a sans doute été appelée par Tauster, ce qui

expliquerait qu'elle a dû partir précipitamment, mais Andren fait valoir que cela ne ressemble pas à Jelenneth de partir sans lui dire au revoir ou même sans lui laisser le moindre mot. Il n'y a aucun signe de lutte dans sa chambre (note : ses ravisseurs ont eu recours à un sort d'*immobilisation des personnes*) mais la porte n'était pas fermée à clef et Andren a trouvé sa sacoche de composants matériels sous le lit. Après le départ d'Haldelar, Andren demande aux PJ s'ils peuvent se lancer à la recherche de sa bien-aimée. S'ils lui répondent qu'ils doivent livrer un coffre à Tauster, il leur apprend que Jelenneth est l'apprentie du magicien et les prie de se hâter d'aller trouver Tauster, en demandant à tous ceux qu'ils croiseront sur leur route s'ils ont vu la jeune femme. Il leur montre un portrait qu'elle lui a offert, qui représente une attirante jeune femme aux yeux verts et à la longue chevelure noire. Il ajoute qu'elle a vingt ans, mesure un mètre soixante-trois et est très élancée. Elle est généralement vêtue d'un manteau d'un très beau bleu, agrafé au cou par deux fermoirs en argent (tout cela semble avoir disparu avec elle). Elle porte également une petite chevalière en argent qu'il lui a offerte, reconnaissable par le "J" gravé sur la face intérieure (note : ces objets pourront être retrouvés par les PJ au cours de la campagne).

Les recherches organisées par les PJ ne donnent aucun résultat ; Jelenneth a disparu sans laisser la moindre trace. Il est impossible de la pister, car il y a des centaines de traces de pas à proximité de la taverne, où des tas de gens vont et viennent à longueur de journée. À ce stade de l'aventure, les PJ ont sans doute tout intérêt à achever leur voyage et à apporter le coffre à Tauster.



Thurmaistre

Les PJ ne devraient pas rencontrer la moindre difficulté entre Milborne et Thurmaistre. Les agriculteurs et ouvriers agricoles qu'ils croisent en chemin n'ont pas aperçu Jelenneth, et les PJ finissent par arriver à Thurmaistre sans que rien d'important ne se soit produit.

Une carte du village apparaît au verso de la **fiche cartonnée #2**. C'est une localité nettement moins grande que Milborne, ce qui explique qu'elle est moins détaillée. Seuls les lieux importants sont décrits ci-dessous. N'hésitez pas à ajouter quelques endroits intéressants ou quelques PNJ si l'envie vous en prend.

Thurmaistre est un village entouré d'une haute palissade et regroupant une centaine d'âmes. En arrivant, les PJ remarquent de nombreuses maisons en ruine et manifestement abandonnées à l'extérieur du mur d'enceinte délabré protégeant le village. Cette palissade fut érigée voici près de quarante ans pour lutter contre les hommes-lézards du Marais de Shrieken, qui n'hésitaient alors pas à sortir de leur territoire. Menées par un féroce roi-lézard, ces créatures tuèrent un grand nombre de fermiers et de villageois (une bonne moitié de la population de Thurmaistre) avant que le comte Parlefroy n'engage une bande de puissants guerriers chargés de traquer et d'abattre le chef des agresseurs. Depuis ce temps, les hommes-lézards vivent en reclus et préfèrent fuir lorsqu'ils rencontrent des humains ou des demi-humains ; il est évident qu'ils se souviennent encore de la terrible bataille où une centaine des leurs périrent sous les coups des guerriers. Les Thurmaistreux vivent principalement de la pêche, de l'agriculture, de la récolte des roseaux et des foins des marais, mais aussi d'une légère sylviculture, principalement en bordure du Bois Béni. Ils sont généralement d'alignement neutre et les Milborniens s'entendent pour dire qu'ils ne sont guère futés.

Lieux et édifices importants de Thurmaistre

1. Porte du village

Deux miliciens en proie à un profond ennui gardent cette porte en cours de journée, mais ils laissent entrer quiconque se montre pacifique. De nuit, ils sont remplacés par deux hommes qui allument des lampes dans les postes de garde puis s'en vont dormir dans leur minuscule hutte située à l'intérieur de l'enceinte. La palissade peut être escaladée sans la moindre difficulté (aucun jet de dés n'est nécessaire).

2. Le Chien et les Queues
Comme la plus grande partie du village, cette taverne a vu des jours meilleurs. Les "Queues" qui lui donnent son nom appartiennent à des renards, comme le signale une enseigne peu épargnée par le passage des ans. Le propriétaire, du nom de Weismar, est un célibataire revêche qui n'a pas de chambres individuelles à offrir (les tarifs pour une chambre commune sont de 5 pa par personne et par nuit). Il est difficile de s'endormir dans les lits décrépits de l'auberge, car les draps d'une saleté repoussante accueillent bon nombre d'insectes aussi curieux qu'affamés (puces, poux, etc.). Le petit-déjeuner est presque un cauchemar ; il se compose de tourte au mouton (grasse et froide) et de bière (tiède) apportées par une serveuse qui ne cesse de bâiller. La bière n'est pas de bonne qualité, et les PJ ont tout intérêt à éviter la nourriture. Quiconque avale de la tourte au mouton de Weismar a 5% de chances de subir une intoxication alimentaire (-2 en Force, Dextérité et Constitution pendant quarante-huit heures). Par temps chaud, cette probabilité passe à 10%. Hommes des bois et des rivières (bateliers et pêcheurs) qui résident ici fréquentent le triste bar. Ils sont davantage attirés par le personnel (trois serveuses coquines nommées Anth, Cynders et Gloris) que par ce que l'auberge a à leur offrir.

3. Demeure du Chevalier Marlen
Le "Chevalier" Marlen est le représentant local du comte Parlefroy au sein du village. C'est un vieillard maigre à faire peur, au nez busqué et aux yeux globuleux, qui n'arrête pas de pousser des jérémiades dans le but, du moins l'espère-t-il, de cacher son extrême curiosité. Marlen n'est guère apprécié des autres villageois, et les enfants se moquent souvent de lui en imitant ses mains tremblotantes, sa voix aiguë et sa démarche ample et hésitante. La plupart des gens font toutefois attention à l'éviter, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, c'est lui qui est chargé de collecter la dîme et les taxes. Ensuite, il a dans sa maisonnée quatre soldats du comte Parlefroy (deux guerriers de niveau 1 et deux autres de niveau 2) qui sont chargés de faire respecter la loi à Thurmaistre. Enfin, et c'est là la raison primordiale, Marlen a autorité pour faire office de magistrat lorsqu'il s'agit de châtier les mauvais comportements en tout genre, et son penchant pour les amendes infligées sur le vif est bien connu de tous. Comme l'essentiel des fonds du village est sous sa responsabilité, c'est officieusement le banquier de Thurmaistre.

4. Boutique de Barranas
C'est la seule et unique boutique du village. Les Thurmaistreux préfèrent le troc aux règlements en espèces sonnantes et trébuchantes. On ne trouve ici que de l'équipement et des marchandises de base ; cette échoppe est bien loin de la boutique que Rastifer tient à Milborne. Les prix pratiqués sont supérieurs de 10% aux tarifs du *Manuel des Joueurs* (arrondissez à l'entier supérieur). Barranas, le propriétaire, est un homme d'âge mûr, dont l'intelligence peut surprendre pour la région (INT 17). Il n'est pas rare qu'il essaye, à un moment ou un autre, de filouter les étrangers trop crédules.

5. Résidence de Tauster
Une petite tour en pierre de deux étages accolée à une maison en bois toute simple ; c'est là que Tauster réside, et tout le monde le sait à Thurmaistre. La porte de la tour est en permanence fermée à clef (-15% aux chances de crocheter les serrures) et défendue par un verrou du magicien, tout comme les portes de la maison. Tauster ne se rend quasiment jamais dans cette tour pleine de bric-à-brac et de bois de construction. Il ne la maintient en état que parce que tous les magiciens sont censés habiter dans une tour et parce qu'il considère vaguement que lui aussi doit, du moins en apparence, se plier à cette tradition.

Tauster, mage de niveau 7 : CA 7 (*anneau de protection +3*) ; VD 9 (en raison de son grand âge) ; pv 18 ; TAC0 18 (son malus de Force et le bonus de sa dague s'annulent mutuellement) ; #AT 1 ; Dég 1d4+1 (*dague +2*, malus de Force) ; AS sorts ; DS sorts ; faiblesse spécifique : paranoïa ; AL CB. FOR 5, DEX 9, CON 9, INT 17, SAG 15, CHA 13. Sorts : *charme-personne, compréhension des langues, lecture de la magie, sommeil ; ESP, invisibilité, toile d'araignée ; boule de feu, dissipation de la magie ; détection de la scrutation.*

Tauster est âgé de soixante-quatorze ans. Il mesure à peine un mètre soixante et est tout à fait conscient de sa petite taille. Il est mince mais bedonnant et ses cheveux blond roux ont presque tous disparu. Ses yeux bleu pâle sont assez troubles. Il est sociable avec les personnes en qui il a confiance mais immédiatement soupçonneux des autres, et n'est jamais vraiment à l'aise lorsqu'il se trouve en compagnie de gens intelligents. Il y a quelques années, Tauster a eu avec le maître de sa guilde un différend très sérieux qui s'est soldé par l'obligation pour lui de partir très, très loin et de ne jamais revenir. Le maître de la guilde enfonça le clou en lui montrant une limace dont il affirmait qu'il s'agissait là d'un autre magicien qui n'était pas parti assez vite après en avoir reçu l'ordre. "Et aujourd'hui, je n'ai plus qu'à lui donner un peu de sel chaque jour", ajouta-t-il méchamment. Tauster prit cela très à cœur et se considère aujourd'hui comme étant à la retraite. Il n'aspire plus qu'à lire, à s'occuper de son jardin d'herbes et, surtout, à mener une petite vie tranquille en ne se faisant pas remarquer. Les sorts indiqués ci-dessus sont ceux qu'il mémorise le plus souvent, mais il lui arrive de temps en temps de jeter quelques évocations afin de se défouler un peu. Quand l'envie l'en prend, il ressort ses vieux livres de sorts et se fait plaisir. Ses *sphères enflammées* (il en connaît une intéressante variante multicolore), *boules de feu* sifflantes et autres *murs de feu* colorés jouent un rôle important dans les festivités qui réunissent tout le village une fois la récolte effectuée. Il est évident que la simple présence d'un magicien capable de jeter des boules de feu est un énorme avantage pour

un petit village. Depuis quinze ans, les Thurmaistreux sont bien contents de l'avoir avec eux, même si personne ne sait vraiment pourquoi il reste, car il n'aime pas parler de son passé. Une légère paranoïa lui interdit toutefois d'oublier son ancien maître de guilde, et il ne se passe pas un jour sans qu'il utilise son sort de *détection de la scrutation*.

Tauster n'est pas un aventurier. À dire vrai, il ne désire être mêlé à rien, de peur que, s'il devait y avoir des ennuis, son ancien maître de guilde n'entende parler de lui et n'envoie quelque bête horrible à ses trousses. Cette réaction paranoïaque est bien évidemment totalement irrationnelle, mais c'est souvent le cas de ce genre d'affliction. Et puis, Tauster est bien loin de sa prime jeunesse. Il joue toutefois un rôle important dans la campagne, et ce pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, un PJ magicien peut être formé par Tauster lorsqu'il gagne suffisamment de points d'expérience pour monter de niveau. Le vieillard n'a plus d'apprenti maintenant que Jelenneth a disparu, et il lui arrive parfois de se sentir seul. Ensuite, Tauster possède quelques réserves de composants magiques qu'il lui est possible de vendre aux PJ (mais seulement en petites quantités). Troisièmement, même si l'on ne fait pas directement appel à lui pour recevoir une formation, Tauster peut autoriser un PJ magicien à copier des sorts de ses livres s'il estime que le paiement offert est suffisant (à vous de déterminer le contenu exact de ses livres de sorts). De plus, Tauster est connu et respecté dans la région. Si les PJ doivent, par exemple, aller voir le comte Parlefroy, une lettre de recommandation de la part du vieux mage les fait admettre au château. Cinquièmement, Tauster connaît beaucoup de monde et peut donc être une bonne source de renseignements (vous pouvez, par son entremise, communiquer aux joueurs une partie des informations de l'**aide de jeu #3**). Enfin, Tauster possède également des contacts à l'extérieur du comté, même si cela fait des années qu'il ne s'est plus manifesté à leur bon souvenir, et il lui est donc possible d'envoyer des courriers à de lointains sages si les PJ ont besoin d'identifier certains objets. Tauster ne doit pas résoudre les problèmes des PJ à leur place, mais c'est un contact utile qui peut leur faciliter la tâche s'ils font bien attention à entretenir son amitié et à ne pas froisser sa susceptibilité.

Un colis pour le mage

Les PJ désirant accomplir la tâche qui leur a été assignée (et, du même coup, se faire payer) devraient apporter le coffre à Tauster dès qu'ils arrivent à Thurmaistre. Le magicien est fou de joie et enferme aussitôt le coffre dans sa tour (dont il verrouille immédiatement la porte à double tour). Il ne fait pas la moindre difficulté pour contresigner la lettre de crédit (après avoir jeté un coup d'œil à la *page secrète* précisant une nouvelle fois les termes du contrat) et leur précise qu'ils pourront l'échanger contre de la monnaie sonnante et trébuchante auprès du "Chevalier Marlen". Après un silence gêné, il ajoute : "Euh, puisque vous venez d'aussi loin, je suppose que vous allez vouloir trouver un endroit où passer la nuit ?" Il leur paye un repas à l'auberge du village, Le Chien et les Queues, en leur précisant bien d'éviter la tourte au mouton comme la peste. S'ils ne l'ont pas déjà fait plus tôt, les PJ devraient sérieusement songer à lui apprendre la disparition de Jelenneth.

Tauster pâlit en apprenant la nouvelle. Il ne voulait pas avoir "cette fille" comme apprentie, mais elle avait fini par le convaincre à force de détermination. Il a néanmoins bien vite été impressionné par la soif d'apprendre qu'elle montrait, à tel point qu'il a désormais un petit faible pour elle et la considère un peu comme sa petite-fille. Il se montre très inquiet à l'annonce de la terrible nouvelle. Il n'a pas vu Jelenneth depuis qu'elle est partie pour Milborne, il y deux semaines de cela. Elle devait revenir dans le courant de la semaine prochaine pour reprendre ses études. Il n'a aucune idée de l'endroit où elle pourrait se trouver.

Après un petit temps de délibération, Tauster fait une proposition aux PJ. Il leur demande de se rendre à la ferme de Kuiper et de lui remettre une lettre en mains propres. "Si elle a suivi le cours de la rivière, Kuiper le saura", explique le magicien. Il leur propose 10 po par personne s'ils acceptent de jouer les courriers et 50 po supplémentaires (chacun) s'ils retrouvent son apprentie. Un marchandage effréné peut faire passer la première somme à 12 po (après un test de Charisme réussi). De toute manière, la ferme de Kuiper est sur la route de Milborne (référez-vous à la carte de couverture de ce livre). Si les PJ sont d'accord, Tauster paye leur logement à la taverne (pour une nuit) avant leur départ. S'ils refusent, il se met en colère et ils auront bien moins de chances d'obtenir son aide à l'avenir.

Si les PJ se rendent à la ferme de Kuiper, poursuivez l'aventure avec "L'appel des ténèbres". S'ils refusent de porter le message (ce qui serait surprenant), vous pouvez leur faire jouer une des mini-aventures présentées dans le guide du comté avant de les ramener dans le cours direct de la campagne grâce à l'un des événements décrits dans le chapitre suivant.

Ce chapitre est une succession d'événements et de rencontres qui finiront par mettre les PJ sur la piste de deux bandes de ravisseurs. La première opère depuis la place-forte abandonnée connue sous le nom de Tour Cassée, l'autre depuis l'ancienne mine de Garelleroche. Vous trouverez dans les pages qui suivent une plus grande élaboration des thèmes principaux de la campagne (de nouveaux enlèvements, des PNJ qui, s'ils s'en font des amis, pourront indiquer aux PJ dans quelle direction chercher, et quelques "emplois rémunérés" permettant aux PJ de rester dans le comté d'Haran et de découvrir des indices concernant les enlèvements), mais aussi des signes qui, une fois déchiffrés, dévoileront petit à petit aux PJ les repaires des ravisseurs, qui sont décrits dans les chapitres suivants. Les PJ ont intérêt à commencer par s'occuper des brigands de la Tour Cassée, car ceux de la mine de Garelleroche sont plus bien dangereux.

Mais cette campagne n'est pas là pour décider des actes des PJ à leur place. Ce chapitre et le guide vous proposent de nombreuses options pour leur faire vivre, dans l'ordre que vous souhaitez, toute une série de rencontres et de mini-aventures. Rien n'est fixé ; c'est à vous d'organiser la campagne selon votre désir. Si les PJ partent immédiatement pour la mine de Garelleroche et qu'il vous est impossible de les en dissuader, laissez-les faire. Les joueurs doivent être libres de décider des actes de leurs personnages. Dans ce cas, cependant, essayez d'équilibrer la situation en leur apportant un peu d'aide. Les rôdeurs Garyld (décrit dans le chapitre précédent) et Kuiper (voir plus bas) peuvent les accompagner (l'un d'entre eux ou même les deux) pour augmenter leur puissance et leur offrir une chance de survie. Cela diminuera bien évidemment d'autant les PX qu'ils peuvent espérer tirer de ces aventures, car les PNJ ont droit à une part égale de PX et de trésor, mais leur présence permet de maintenir l'équilibre de la campagne.

Les événements et rencontres de ce chapitre devraient alterner avec les mini-aventures suggérées dans le guide. Ces dernières font gagner des PX et des trésors, mais aussi apportent des alliés et, dans l'ensemble, rendent les PJ plus puissants. Lisez le chapitre suivant dès que vous aurez achevé celui-ci et semez autant d'indices que vous le souhaitez au sujet des possibilités d'aventure dans le comté d'Haran.

Enfin, ces rencontres sont importantes car elles permettront aux PJ de s'intégrer à la région. Ceux-ci ont sans doute déjà rencontré Tauster et probablement Garyld. Au cours de ce chapitre, ils devraient se lier d'amitié avec Kuiper, faire la connaissance d'Oleanne et entrer dans les petits papiers de Darius Carman. À partir de cet instant, les PJ seront de plus en plus mêlés à la vie du comté et commenceront à devenir des héros dans la région.

Le long du ru aux Auges

Lorsque les PJ atteignent la ferme de Kuiper, ils trouvent un homme de grande taille (un mètre quatre-vingt-treize), relativement jeune (vingt-huit ans), occupé à couper du bois. Il s'agit de Kuiper en personne, qui les accueille chaleureusement en leur broyant la main avec entrain.

Kuiper, rôdeur de niveau 6 : CA 7 (base) ou 4 (*armure de cuir +1*, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 35 ; TAC0 15 (14 avec son *épée longue +1*, 13 avec son arc ou sa *dague +2*) ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d8+2 (*épée longue +1*, bonus de Force), 1d4+3 (*dague +2*, bonus de Force) ou 1d6/1d6 (arc long composite, flèches légères) ; AS capable de combattre avec deux armes ; DS capacités de rôdeur (voir ci-dessous) ; AL NB. FOR 16, DEX 17, CON 15, INT 16, SAG 14, CHA 13. Capacités de rôdeur : pistage (16), se cacher dans l'ombre (42%), déplacement silencieux (52%). Kuiper possède un *anneau d'action libre* et une *potion de grands soins*.

Kuiper n'a pas vu Jelenneth depuis près d'une semaine. Il sait que Tauster l'envoie de temps en temps chercher des plantes et des herbes le long du ru aux Auges et pense qu'il est possible qu'elle s'y soit arrêtée de sa propre initiative pour en ramasser en rentrant à Thurmaistre. Et peut-être qu'il lui est alors arrivé quelque chose à proximité du ruisseau. Kuiper peut indiquer aux PJ quels sont les dangers que l'on rencontre dans le Bois aux Épines et le Bois Béni (voir le guide), mais il ajoute que le ru aux Auges ne recèle normalement pas la moindre menace. Il leur suggère de remonter le cours d'eau avec lui pour voir s'ils trouvent la magicienne disparue. Après avoir donné pour instruction au plus expérimenté de ses ouvriers agricoles de s'occuper de la ferme en son absence, il prépare sa nourriture et son équipement puis se met en route. Les PJ devraient l'accompagner (qu'ils n'oublient pas que Tauster leur a promis une récompense s'ils retrouvent Jelenneth).

Kuiper fait traverser l'Écumante aux PJ puis les conduit le long des berges du ruisseau, s'arrêtant de temps en temps dans l'espoir de trouver des traces ou des signes de passage. Au bout de quelques heures, un bruit se fait entendre droit devant, dans les buissons, et un grand loup gris apparaît, bientôt suivi par une jeune femme vêtue d'une robe et d'un manteau en piteux état. Faisant signe aux PJ de ne pas bouger, Kuiper s'avance prudemment et s'entretient un instant avec l'inconnue dans une langue qu'aucun des PJ ne comprend (le langage des druides). Au bout de quelques minutes, il demande aux PJ de le rejoindre, puis les présente à la farouche druidesse.

Oleanne, druidesse de niveau 4 : CA 10 ; VD 12 ; pv 23 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (bâton) ; AS sorts ; DS sorts, +2 aux jets de sauvegarde contre le feu et l'électricité, capacités de druide (voir ci-dessous) ; AL N. SAG 18, CHA 17. Sorts : *amitié avec les animaux* (x2), *détection du mal*, *enchevêtrement*, *passage sans trace* ; *charme personne ou mammifère*, *langages des animaux* (x2), *peau d'écorce*. Capacités de



druide : identification des plantes et des animaux, appréciation de la pureté de l'eau, possibilité de se déplacer en forêt sans laisser de traces. Oleanne possède les compétences de premiers soins (10) et d'herboristerie (10).

Oleanne a une apparence hors du commun. Sous la couche de crasse qui la macule se cache une très belle jeune femme de vingt et un ans, mais il est bien difficile de s'en rendre compte car ses cheveux longs ne sont jamais entretenus et ses vêtements ne valent guère mieux que des haillons. Plutôt fluette, elle mesure un mètre soixante-cinq ; ses yeux sont noirs, ses cheveux auburn. Elle éprouve des difficultés à s'exprimer en commun et son accent prononcé, d'origine indéterminable, la rend extrêmement difficile à comprendre (un test d'Intelligence est nécessaire lorsqu'elle essaye de faire passer une information complexe). Elle est en permanence accompagnée de Belshar et d'Arlin, deux gros loups gris (DV 3, CA 7, Dég 1d4+1, 24 pv chacun), jeunes et en bonne santé, qui ne la quittent jamais. Les loups grognent si les PJ s'approchent un peu trop de leur maîtresse ; ils connaissent Kuiper, mais pas eux. Un druide ou un rôdeur peut les approcher sans risque, tout comme un personnage bénéficiant d'un test réussi d'amitié avec les animaux (il faut bien évidemment pour cela avoir choisi cette compétence). Si un autre PJ tente de s'approcher, Kuiper lui fait signe de reculer.

Oleanne est très agitée. Elle n'a pas vu Jelenneth mais a elle-même un problème qui a trait à la forêt. Un jeune garçon de la ferme de Krynen (au sud de la rivière et au nord-est du Bois aux Épines ; voir la carte de couverture) a fui sa maison, et elle l'a vu se transformer en ours-garou une fois qu'il se trouvait à l'intérieur des bois. Incapable de reprendre forme humaine, le jeune lycanthrope est effrayé, décontenancé et terriblement seul. Oleanne a essayé de l'approcher pour le calmer, mais il s'est enfui en les voyant, elle et ses loups (les légendes locales évoquant la sauvageonne des forêts ne sont, en effet, guère flatteuses pour Oleanne). Kuiper est étonné de ne pas avoir entendu parler de cette histoire. D'après la description fournie par la druidesse, il conclut que le garçon doit être Maxime, le fils de Krynen. Il est vraisemblable que ce dernier ne sache ce qu'il est advenu de son enfant et qu'il se fasse un sang d'encre. Si les PJ ont du mal à comprendre la conversation entre le rôdeur et la druidesse, Kuiper la leur résume au fur et à mesure qu'elle progresse.

"Nous n'avons toujours pas trouvé Jelenneth, mais je tiens à récupérer ce garçon", conclut-il en sortant de son paquetage deux filets lestés. Il ajoute à l'intention des PJ que si l'ours-garou panique, ils doivent se défendre et le capturer, mais surtout ne lui faire aucun mal. Kuiper fera en sorte d'attirer l'attention du lycanthrope pendant que les PJ tenteront

de l'emprisonner dans leurs filets. Cela ne lui pose aucun problème d'attacher le fugueur suffisamment longtemps pour lui faire reprendre ses esprits, mais il précise une nouvelle fois qu'il serait inacceptable de le tuer ou même de le blesser. Il prévient donc bien les PJ qu'ils ne doivent utiliser leurs armes qu'en cas de légitime défense, et encore doivent-ils s'en tenir au plat de leur lame. À moins que les PJ n'acceptent ses conditions, il refuse de les conduire plus avant (note : de toute manière, l'ours-garou ne peut être blessé que par des armes magiques ou en argent. Kuiper possède une épée en argent, attachée à son sac à dos, mais il ne la prête pas aux PJ).

Oleanne accompagne le groupe pendant le reste du voyage et mène la marche jusqu'au dernier endroit où elle a vu l'ours-garou. Toutefois, comme ses capacités de druidesse lui permettent de franchir les buissons sans la moindre difficulté, elle distance en permanence les compagnons et doit souvent revenir les chercher alors qu'ils se débattent au sein d'une végétation dont elle s'accommode aisément ; elle est manifestement irritée de voir qu'ils connaissent si peu la forêt. C'est vers la tombée de la nuit que le groupe parvient enfin au lieu où Oleanne a aperçu le lycanthrope, à proximité des sources qui donnent naissance au ruisseau. Kuiper trouve les traces de la créature, mais il fait désormais trop sombre pour les suivre sans torches ou lanternes, dont la lumière artificielle ne pourrait manquer de faire fuir l'ours-garou (et lui apprendrait du même coup que quelqu'un le piste). Kuiper suggère donc de passer la nuit ici. Laissez les joueurs s'organiser afin de mettre au point un tour de garde. Oleanne et ses loups s'installent à quelques mètres de distance.

Un groupe d'orques de la tribu des Crânes Sanglants attaque le campement juste avant l'aube. Oleanne est endormie, mais Belshar sent l'approche des orques et grogne afin de réveiller sa maîtresse. Ce grognement procure au groupe un round de temps de réaction avant le déclenchement de l'assaut. Les orques munis d'arcs tirent une volée de flèches dans le campement, puis tous chargent les PJ et leurs alliés.

Orques (10) : CA 7 (base) ou 6 (armure de cuir cloutée, bouclier) ; VD 9 ; DV 1 ; pv 6 (x5), 4 (x5) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme (voir ci-dessous) ; TA M ; NM stable (12) ; Int moyenne (8) ; AL LM ; PX 15 chacun.

Chef orque : CA 7 (base) ou 5 (armure de cuir cloutée, *bouclier +1*) ; VD 9 ; DV 2 ; pv 12 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 18 ; TA M (1,80 m) ; NM élite (14) ; Int moyenne (10) ; AL LM ; PX 35.

Quatre orques sont armés d'arcs courts (1d6) et de haches d'armes (1d8), quatre autres ont un épieu (1d6), tandis que les



deux derniers utilisent une épée longue en argent (1d8). N'effectuez pas de test de moral tant que le chef est vivant, mais s'il est tué, faites-en un immédiatement. Si le test est réussi, les orques combattent jusqu'à la mort ; dans le cas contraire, ils tentent de disparaître dans les bois. Quoi qu'il arrive, ils n'essayeront pas de se rendre. À l'exception du chef, tous les orques ont un bouclier décoré de la même manière (le bouclier magique est totalement vierge de toute ornementation). Montrez l'**aide de jeu #5** à vos joueurs.

Comme les PJ sont accompagnés de Kuiper, mais aussi d'Oleanne et de ses loups, ils ne devraient guère éprouver de difficultés face aux orques. Si certains sont blessés, la druidesse les soigne à l'aide d'herbes et de plantes et couvre leurs plaies avec des toiles d'araignées tenues en place par des feuilles et des plantes grimpantes (si les PJ ont été vaincus par les brigands dans "Prenez-les vivants !", ils devraient comprendre que leur sauveteur anonyme n'était autre qu'Oleanne). S'ils fouillent les cadavres, chaque orque possède 2d10 pc et 2d6 pa. De plus, le chef a en sa possession un trésor pour le moins étonnant : une broche en or sertie de corallines, qu'un test d'évaluation réussi chiffre à 1 250 po ! Le dessin présent sur la quasi-totalité des boucliers surprend Kuiper qui avoue ne l'avoir jamais vu. Si l'un des PJ est capable de jeter un sort de *détection de la magie*, il s'aperçoit combien le bouclier du chef orque est intéressant. Pas plus qu'Oleanne, Kuiper n'utilise un bouclier, aussi un PJ le désirant peut-il très bien le prendre. Les PX devraient être partagés entre la totalité des combattants présents (à l'exception de Belshar et d'Arlin).

Peu de temps après l'attaque, il se met à pleuvoir et, lorsque le soleil se lève enfin, Kuiper se retrouve dans l'incapacité de pister les orques (aucun PJ rôdeur ne sera non plus capable de trouver la moindre trace). Oleanne utilise alors son sort de *langage des animaux* pour s'entretenir avec un renard de passage et apprend ainsi que les orques sont venus du sud, du cœur même de la forêt. Heureusement, la piste laissée par l'ours-garou, lourd et pataud, est toujours visible, et Kuiper préfère la suivre plutôt que de se mettre à chasser des orques. La druidesse décide de s'occuper du problème des orques et laisse le lycanthrope au rôdeur et aux PJ. Elle refuse qu'on l'accompagne et fait remarquer aux volontaires que leur manque de connaissance de la forêt ne pourrait que la retarder.

Les PJ doivent donc poursuivre leur route avec Kuiper (si cela ne les enchante guère, faites-leur remarquer que les onze orques leur auraient sans doute fait bien plus mal s'ils n'avaient bénéficié de l'aide du rôdeur et de la druidesse). Il leur faut suivre les traces de l'ours-garou pendant une demi-journée avant de le rattraper. Enfin, ils entendent bouger quelque chose de gros derrière les arbres qui leur font face, ce qui leur donne quelques secondes pour se préparer. Le jeune ours-garou a été blessé par les mêmes orques qui ont attaqué les PJ juste avant l'aube et, rendu fou par la peur et la douleur, il se rue aussitôt sur les eux.

Ours-garou blessé (Maxime) : CA 2 ; VD 9 ; DV 7+3 ; pv 37 (actuellement 19) ; TAC0 16 (voir ci-dessous) ; #AT 3 ; Dég 1d3/1d3/2d4 (griffe/griffe/morsure) ; AS si les deux griffes touchent dans le même round, peut écraser son adversaire contre son torse à partir du round suivant, ce qui provoque 2d8 points de dégâts par round ; DS uniquement touché par les armes magiques ou en argent ; TA M (1,80 m) ; NM élite (14) ; Int élevée (12) ; AL CB ; PX 700 (voir ci-dessous).

Plus rapide que l'ours-garou, Kuiper l'attire vers lui, parvenant à rester hors de portée de ses coups. Le lycanthrope n'est pas encore habitué à sa forme animale. Ses attaques manquent donc de précision et d'efficacité (d'où son TAC0 de 16). Les PJ armés de filets doivent se trouver à moins de trois mètres de lui pour tenter de le capturer en les lançant (ils bénéficient pour ce faire de leur bonus de Dextérité). À chaque fois qu'un filet est jeté sur l'ours-garou, ce dernier a 10% de chances (cumulables) de se retourner contre le PJ qui vient de l'attaquer de la sorte. S'il est touché par un filet, il subit l'équivalent des effets d'un sort d'enchevêtrement. Si les deux filets l'atteignent, il est capturé. Il achève lui-même de s'empêtrer à force de se débattre et il s'effondre sur le sol au bout de 1d4 rounds, incapable de continuer à bouger, et reste là à souffler bruyamment. Un filet qui a raté sa cible peut être automatiquement récupéré dès le round suivant.

Une fois l'ours-garou capturé, les PJ gagnent la moitié des PX qu'il vaut normalement (soit un total de 700 PX). Kuiper a droit à une double part, car c'est lui qui a pris la plupart des risques. Tout PJ attaqué par l'ours-garou reçoit, lui aussi, deux fois plus de PX que ses compagnons.

Kuiper s'agenouille ensuite à côté du lycanthrope terrifié et lui parle pour le calmer. Il demande à un PJ prêtre de lui jeter un sort de *soins des blessures légère ;* si cela est impossible, il lui fait boire un tiers de sa potion magique (ce qui permet à l'ours-garou de récupérer 1d8 points de vie). Sa respiration se fait alors plus calme au fur et à mesure qu'il commence à accepter la situation dans laquelle il se trouve. Kuiper détache les filets, et la créature suit lentement le groupe qui repart en direction de la ferme de Kuiper. Vous pouvez, si vous le désirez, utiliser les tables des monstres errants (voir la couverture de ce livre) pour que le retour ne se déroule pas sans incidents. L'ours-garou parvient enfin à reprendre sa forme humaine juste avant d'arriver chez Kuiper. Le rôdeur parle longuement et en privé avec le jeune homme. Kuiper n'en est pas sûr, mais il pense que le grand-père de Maxime était un ours-garou et que cette affliction pourrait bien être héréditaire. Il est donc vraisemblable que le jeune homme devra apprendre à vivre avec cette malédiction. "Mais être un ours-garou n'est pas si terrible que cela", conclut Kuiper. "Combien d'orques as-tu tués ?" Le jeune Maxime répond qu'il en a tué quatre et fait fuir six autres. "Ce n'est pas quelque chose que tu serais capable de faire dans ton état actuel, hein ?", ajoute le rôdeur. Le garçon sourit. Il n'avait pas vu les choses de cette manière.

Kuiper veut maintenant ramener Maxime chez lui pour expliquer la situation à son père et calmer la famille et les voisins. La présence des orques et la disparition de Jelenneth le dérangent. Il demande aux PJ d'aller raconter ce qui s'est produit à Garyld de Milborne, qui fera passer la nouvelle.

Le mystère du Marais Nouveau

Les PJ repartent vraisemblablement vers Milborne après avoir quitté Kuiper. S'ils suivent son conseil et se rendent chez Garyld, ce dernier les écoute attentivement puis inscrit quelques notes sur un bout de papier. Il pousse un sifflement, et un corbeau à l'œil luisant répond à son appel en venant se percher sur son épaule. Garyld roule le papier de manière à former un petit parchemin, puis dit à l'oiseau de le porter à Shiraz. Prenant le message dans son bec, le corbeau s'envole vers l'ouest. Interrogé à son sujet, Garyld explique que Shiraz est une rôdeuse plus mobile que lui (ce qui est dit avec un regard chagriné vers sa jambe blessée) et qui s'entend particulièrement bien avec les oiseaux de la région. Si Jelenneth se trouve quelque part dans l'ouest du comté d'Haran, Shiraz sera vraisemblablement capable d'obtenir des nouvelles d'elle. Garyld promet qu'il fournira aux PJ tous les renseignements ou indices qu'il pourra obtenir et leur demande de bien vouloir faire de même.

Au Baron de Mouton, les PJ sont aussitôt abordé par Andren qui leur demande des nouvelles puis qui se montre découragé devant l'absence de résultats. À un moment ou à un autre, ils voient approcher un marchand qui leur offre 15 po chacun s'ils acceptent d'escorter une barge jusqu'à Thurmaistre. Il a entendu parler des enlèvements et craint pour sa marchandise. Si les PJ lui parlent des orques et bénéficient d'une réussite à un test de Charisme, ils le persuadent d'offrir jusqu'à 25 po par personne. Si l'affaire se conclut, le trajet se déroule sans encombre, ceci pour endormir leur méfiance lors d'un prochain voyage où vous aurez un vilain tour à leur jouer (voir "Danger au fil de l'eau", page 27). Une fois à Thurmaistre, ils peuvent bien évidemment retourner voir Tauster et lui apprendre ce qu'ils ont découvert. Le magicien les paye pour avoir apporté la lettre à Kuiper, mais se montre manifestement déçu et inquiet qu'il n'y ait toujours aucune nouvelle de Jelenneth. Le vieux mage n'a plus aucun service à leur demander, mais il leur conseille de rester dans le comté d'Haran : "Vous ne devriez pas avoir de mal à trouver du travail, entre ces enlèvements et ces bandes d'orques qui rôdent dans les bois ! Ah ! Que d'heures sombres nous attendent ! (Tauster aime bien les clichés.) J'ai comme l'impression que des aventures intéressantes pourraient bien se profiler à l'horizon pour vous."

De retour à Milborne pour se faire payer par le marchand, les PJ arrivent juste à temps pour assister à une vente aux enchères se déroulant juste à côté du bureau de change. Les Denfast n'ont pas eu d'autre choix que d'abandonner leur ferme en raison de la progression du Marais Nouveau, aussi vendent-ils le peu qu'ils ont pu sauver (outils de ferme et autres objets du même genre). Après ce triste spectacle, les PJ ne peuvent plus faire un pas sans entendre des rumeurs et des spéculations diverses expliquant pourquoi la terre située à l'ouest des Collines Bigarrés se gorge rapidement d'eau.

Peu de temps après, ils sont convoqués par Darius Carman, qui leur demande de venir le voir dans son manoir. Ils le trouvent manifestement inquiet. "Vous avez entendu parler du Marais Nouveau ?", leur demande-t-il. "Mauvais, ça. De la magie maléfique, selon moi. Eh bien, j'ai envoyé quelqu'un me trouver un bon devin capable de savoir ce qu'il en était. Ce vieux charlatan m'a coûté une fortune, et tout ça pour me dire que la situation était certes provoquée par de la magie, mais qu'elle n'avait rien de maléfique. Il a été incapable de l'identifier, mais m'a certifié que quelque chose n'allait pas. Ben, voyons ! Ça, j'aurais pu le deviner tout seul ! Je veux que vous alliez explorer ce coin pour moi. Récoltez le plus d'informations possible. Je ne serais pas surpris que les problèmes viennent des Collines Bigarrées. La plaine est cultivée depuis des années et a toujours été fertile."

Carman offre à chaque PJ 50 po pour explorer le marais pendant deux semaines. S'ils mettent moins de temps pour trouver la réponse au problème, ils recevront tout de même l'intégralité du paiement. Et s'ils sont capables de régler la question eux-mêmes, il est prêt à leur verser la somme princière de 1.000 po (pour l'ensemble du groupe). Il explique aux PJ que l'absence de revenu des terres concernées aura de toute manière excédé ce total en moins de deux ans, aussi pense-t-il que cela en vaut la peine. Il est impossible de négocier avec lui.

Il s'agit là d'une somme importante (une fortune pour des personnages du 1er niveau) et les PJ se jetteront vraisemblablement sur l'opportunité qui leur est offerte. Après quelques rapides préparations, ils se rendent dans le Marais Nouveau (ou à proximité) et posent des questions à tous les fermiers qu'ils rencontrent. Les premiers jours de recherche ne sont guère fructueux. Les PJ sont incapables d'en apprendre plus que ce que le guide raconte sur la région (si vous le souhaitez, une petite rencontre ou deux peuvent toutefois les empêcher de s'endormir). Quand le découragement se fait sentir, ils trouvent une piste. Dans une ferme, ils entendent un garçon raconter à ses amis qu'il a vu, en bordure des Collines Bigarrées, des démons à peau bleue. Le jeune homme fait avec joie profiter les PJ de son histoire, qu'il brode au fur et à mesure (les démons crachaient du feu, portaient des chaussures en fer, etc.). Si on le lui fait remarquer, il admet l'invraisemblance d'un détail particulier, mais cela ne l'empêche pas de continuer à exagérer. Selon lui, il y avait quatre créatures (il commence par dire "des dizaines") ; elles étaient petites (hautes d'un mètre vingt ; "énormes, presque des géants") ; leurs visage était plat et leurs oreilles pointues ("comme les vôtres", ajoute-t-il sans la moindre once de diplomatie à l'intention des elfes du groupe, s'il y en a) et leur bouche large (et "pleine de centaines de dents pointues"). Ces monstres étaient équipés de boucliers et d'armures dépareillées

("brillantes et munies de pointes acérées") et de hachettes ("d'énormes haches de guerre à deux mains"). Même si les PJ restent sceptiques, il ne démord pas du fait que leur peau était bleue. La réussite d'un test d'Intelligence leur permet de s'apercevoir que ce futur barde est en train de leur décrire des gobelins. Un elfe ou un rôdeur ayant choisi une race humanoïde comme ennemi juré bénéficie d'un bonus de -2 à ce jet. Le jeune homme a vu ces créatures au crépuscule ("au beau milieu de la nuit") près de la source du Tamis.

Les gobelins et l'anneau

Une fois qu'ils se mettent à chercher dans la bonne direction, les PJ trouvent rapidement l'entrée de la grotte indiquée sur la carte de la couverture (considérez qu'il leur faut 1d4 heures pour y parvenir). Cette région est parsemée de fermes abandonnées qui tombent très rapidement en ruine. Le sol est de plus en plus gorgé d'eau à mesure qu'ils se rapprochent de la grotte, ce qui diminue de moitié leur vitesse de déplacement. Le **plan 2** représente l'intérieur de la grotte des gobelins.

Deux des membres de cette petite tribu montent la garde en permanence. Le reste de la bande est réparti de la façon suivante :

- Salle 1 : six gobelins mâles armés d'épées courtes vivent dans cette pièce proche de la sortie.
- Salle 2 : huit autres mâles, armés de haches (50%) ou de gourdins (50%).
- Salle 3 : douze femelles résident ici avec huit enfants. C'est également ici que se trouvent les maigres réserves de nourriture de la tribu.
- Salle 4 : cette pièce est occupée par le chef de la tribu, ses deux épouses, ses quatre fils (gobelins normaux armés d'épieux) et le chaman.

Gobelins (32) : CA 7 (base) ou 6 (mâles : armure de cuir cloutée et bouclier) ou 10 (femelles) ; VD 6 ; DV 1-1 ; pv 6 (x7), 5 (x7), 4 (x7), 3 (x4), 2 (x7) ; TAC0 20 ; #AT 1, Dég 1d6 (hache de guerre gobeline, gourdin, épée courte ou épieu) ; TA P ; NM agité (6) ; Int moyenne (10) ; AL LM ; PX 15 chacun.

Grundlegek, chef gobelin : CA 6 (base) ou 5 (jaseran et bouclier) ; VD 6 ; DV 2 ; pv 14 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6+2 (*épée courte +1*, bonus de Force) ; TA P (1,27 m) ; NM moyen (10) ; Int moyenne (10) ; AL LM ; PX 35. FOR 16.

Burukkleyet, chaman gobelin (niveau 2) : CA 6 (peaux) ; VD 6 ; pv 10 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (hache d'armes gobeline) ; AS sorts ; DS sorts ; TA P (1,02 m) ; NM stable (11) ; AL LM ; PX 65. Sorts : *gourdin magique, injonction, terreur*. Le chaman possède également un anneau magique unique, décrit ci-dessous, mais qui n'a aucun effet sur un éventuel combat. Burukkleyet est un gobelin d'une intelligence et d'une prudence remarquables (13 en Intelligence et en Sagesse).

Les jeunes ne combattent pas. Il est vrai que les gobelins ont la peau bleue ou, du moins, que leur visage est peint à l'aide d'extrait d'un lichen que l'on trouve dans leur grotte. Leur front est également tatoué, et le dessin représenté est le même que celui qui orne l'anneau du chaman (montrez l'**aide de jeu #6** aux joueurs lorsque les PJ le voient).

Ces gobelins sont d'une lâcheté stupéfiante. Ils n'osent même pas attaquer les fermes des alentours. Ils sont tout juste capables de s'emparer d'un agneau ou deux en s'approchant subrepticement des habitations sous couvert de la nuit. Ils mangent tout ce qu'ils trouvent : agneaux, lapins, rats, charogne, navets, mousse, herbe, moisissures… vraiment tout. Lorsque les PJ entrent dans leur grotte, les gobelins commencent par essayer de bluffer et les somment de fuir, mais ils sont manifestement nerveux. S'ils sont attaqués, ils se défendent, mais il suffit que quatre des leurs soient tués pour que les autres se jettent à plat ventre devant les PJ et implorent leur clémence. Si les PJ se sentent des envies de meurtre, qu'il en soit ainsi ; les gobelins combattent alors jusqu'à la mort. Que peuvent-ils faire d'autre, piégés qu'ils sont au fond de leur petit trou misérable ?

Si les PJ exterminent les gobelins, ils peuvent s'emparer de l'anneau magique que possède le chaman. C'est lui la source du problème de l'eau qui gorge de plus en plus le sol des mauvaises terres, mais il serait surprenant que les PJ parviennent à le déterminer. S'ils ne s'aperçoivent pas que l'anneau est magique, ils ne parviendront sans doute jamais à résoudre le problème. S'ils prennent l'anneau, reportez-vous à "Identifier l'anneau", ci-dessous.

Si les PJ acceptent de parlementer, les gobelins demandent seulement qu'on les laisse tranquilles. Leur chef tente bien de frimer quelque peu mais se remet automatiquement à geindre dès qu'il affirme que sa tribu ne présente aucun danger pour les humains. Ils n'attaquent personne, alors pourquoi ne pas les laisser vivre en paix ? Les PJ devraient comprendre que leur interlocuteur a raison ; ils n'ont entendu parler d'aucune attaque de gobelins au visage bleu dans le comté.

Les PJ doivent expliquer aux gobelins ce qui les amène. S'ils évoquent le problème de la progression du marais, le chaman semble soudainement s'intéresser à autre chose (réussite d'un test d'Intelligence pour le remarquer). Ceux qui se rendent compte de son changement de comportement peuvent l'interroger au sujet de l'eau. Si l'un des PJ se pose des questions quant au tatouage des gobelins, son joueur effectue un test d'Intelligence pour voir s'il remarque que l'anneau du chaman est orné du même dessin. Les PJ peuvent obtenir un nouvel indice en demandant aux gobelins depuis combien de temps ils

se trouvent dans la région. Le chef admet qu'ils ont quitté une tribu plus importante et se sont installés ici depuis près de deux ans, ce qui correspond au début des problèmes de progression des marécages.

Négocier afin d'obtenir l'anneau

Le chaman sait intuitivement que l'anneau a un effet sur la région qui l'entoure, mais cela ne l'empêche pas d'annoncer qu'il s'agit là d'un objet créé par Maglubiyet (le plus important dieu des gobelins) qui lui en a fait personnellement cadeau ! À ces mots, les autres gobelins se mettent à marmonner force prières et même le chef a une attitude plus docile. Il paraît évident que cette histoire est une pure invention et que Burukkleyet en est conscient, mais elle lui permet de conserver sa position.

Les PJ finiront bien par se rendre compte que c'est dans la direction de l'anneau de Burukkleyet qu'il faut chercher la solution de leur problème. Pour l'obtenir, il leur faut discuter avec le chaman en aparté. Devant leurs doutes, il admet que son anneau est peut-être responsable des infiltrations d'eau. Interrogé sur la façon dont il se l'est procuré, il répète son histoire de cadeau divin, mais il suffit de lui répondre quelque chose du genre "Ben voyons, et c'est Corellon Larethian qui a taillé mon arc long" pour qu'il avoue l'avoir tout bonnement trouvé dans les profondeurs de la terre. Il refuse absolument de dire où. La question reste toujours de savoir comment arrêter la progression du Marais Nouveau.

Les PJ voudront probablement que le chaman leur donne l'anneau pour qu'ils puissent l'identifier grâce à Tauster ou un autre contact. Mais Burukkleyet rechigne énormément à s'en séparer. L'objet est en effet magique et assure sa position au sein de la tribu. Si les PJ le menacent, il se met en colère. Il les accuse en hurlant d'être venus tuer plusieurs membres innocents de sa tribu et de vouloir maintenant s'emparer de son trésor sacré sans rien lui offrir en retour. Les PJ peuvent bien évidemment mettre leurs menaces à exécution, mais Burukkleyet n'a pas tout à fait tort. En fait, d'un point de vue moral, il a même franchement raison ! N'hésitez pas à le signaler aux personnages loyaux bons.

Les PJ se retrouvent devant trois options. La première consiste à tuer les gobelins et à s'emparer de l'anneau. Ils gagnent alors les PX correspondant aux créatures plus 250 PX chacun pour l'anneau. Ils peuvent également trouver quelques piécettes, qui sont toutes rassemblées dans la salle du chef : 387 pc, 152 pa et 1 pp.

La deuxième consiste à traiter avec Burukkleyet pour obtenir l'anneau. Mais le chaman n'a rien d'un idiot et il exige un objet magique permanent en échange. De plus, il réclame que les PJ lui procurent une copie conforme de l'anneau pour que ses congénères pensent qu'il possède toujours l'objet offert par son dieu. L'objet magique peut être une arme, mais un objet +1 fera aussi l'affaire. Le chaman a la possibilité de mémoriser un sort de *détection de la magie* pour tester l'objet. Bien sûr, les PJ peuvent le berner en jetant un sort d'*aura magique de Nystul* sur une arme normale, mais les PJ loyaux devraient formellement s'opposer à une telle pratique ; le groupe n'est-il pas, en effet, en train de négocier avec une créature loyale qui ne présente aucun danger et dont les exigences sont tout à fait raisonnables ? Effectuer une copie de l'anneau est plus difficile, car personne n'en est capable dans la région. Tauster peut s'en occuper, mais cela coûtera 100 po et 1d10+10 jours de temps de fabrication. Les PJ n'auront plus ensuite qu'à amener leur objet magique et le faux anneau à Burukkleyet, qui leur fournira l'original (en privé). S'ils choisissent cette solution, ils gagnent 750 PX chacun pour être parvenus à obtenir l'anneau.

La troisième option consiste à laisser les gobelins conserver l'anneau. Une fois que les PJ auront établi la relation entre les infiltrations d'eau et l'anneau déficient, arrangez-vous pour qu'ils entendent parler des ennuis que pose le Réservoir (voir le guide pour davantage de détails). Voilà le moyen rêvé de faire d'une pierre deux coups. Garyld peut leur permettre de rencontrer Shiraz, qui est d'accord pour se charger de surveiller les gobelins. Les PJ n'ont plus qu'à passer un marché avec Burukkleyet pour qu'il conserve l'anneau (la plupart du temps) à condition que la tribu accepte de déménager pour s'installer plus au nord, dans les Collines de Blanderyde. De toute manière, les Gobelins vivraient certainement mieux à proximité du Réservoir ("Pensez à tous ces poissons !"). En outre, Shiraz pourrait emprunter l'anneau de temps en temps afin de reprendre le contrôle de l'élémental indiscipliné qui réside dans le lac. Cette solution originale permet à chaque PJ de gagner 1.000 PX.

Identifier l'anneau et/ou le symbole

Un PJ magicien jetant un sort d'*identification* apprend seulement que l'anneau a une influence sur l'eau et qu'il connaît des problèmes de fonctionnement. Tauster peut procéder à une identification plus poussée s'il dispose d'un jour ou deux. Il est alors capable de déterminer qu'il s'agit d'un *anneau de commande des élémentaux (eau)* qui "fuit", en ce sens qu'il permet à la matière du Plan Élémentaire de l'Eau de passer dans le Plan Primaire, d'où la progression du Marais Nouveau. Tauster peut rédiger une note résumant ce qu'il a découvert, note que les PJ n'ont ensuite plus qu'à amener à Darius Carman pour obtenir leurs 1.000 po de récompense. L'anneau est peut-être "réparable" mais, de toute manière, tant qu'il ne se trouve pas dans une zone à risque (à proximité du Réservoir, par exemple), il ne présente guère de danger. Les PJ peuvent avoir l'intention de le conserver, mais ils ont sans doute intérêt à le laisser à Burukkleyet ou à l'offrir à Shiraz en échange d'un autre objet magique qui leur serait plus utile. Notez bien que l'anneau est incapable de convoquer des élémentaux d'eau ; à peine permet-il de contrôler ceux que son porteur rencontre (réussite d'un jet de sauvegarde contre sorts). L'anneau ne peut contrôler qu'un seul élémental d'eau à la fois.

Il reste enfin la question du symbole de l'anneau, qui se retrouve dans les tatouages des gobelins. Tauster n'a jamais rien vu de semblable, pas plus que les PJ ou que les rôdeurs du comté d'Haran. Tauster propose de poser la question à un sage, mais il prévient les PJ que cela coûtera une somme d'argent substantielle (500 po). Les PJ peuvent refuser de faire analyser le symbole ou, du moins, attendre jusqu'à ce qu'ils aient davantage d'argent. S'ils le font identifier, donnez-leur la lettre de réponse du sage (**aide de jeu #7**).

Si les PJ conservent l'anneau, la "fuite" n'a aucune influence sur le cours de la présente aventure. Le processus est assez lent et ne peut en rien gêner des personnages mobiles. Il est impossible d'utiliser cette particularité de l'anneau en situation de combat.

Danger au fil de l'eau

Avant de faire subir cette rude épreuve à vos PJ, faites-leur jouer une mini-aventure pour qu'ils aient presque tous atteint le 2ème niveau. À partir de ce moment, les habitants de la région commencent à leur parler. Pensez donc, ils font fuir les ravisseurs ! Ils s'entretiennent avec ce vieux fou de mage de Thurmaistre et les rôdeurs les traitent en amis ! Et s'il faut en croire la rumeur, ils auraient même aperçu la sauvageonne des forêts ! Sans compter qu'ils ont résolu le problème du Marais Nouveau ! Et ainsi de suite. Certaines familles se font un plaisir de leur offrir le gîte et le couvert, et on les regarde avec bienveillance. Les PJ devraient se mettre à apprécier la région.

C'est maintenant, alors qu'ils sont contents d'eux et que tout est calme depuis quelques jours, qu'ils doivent connaître leur première vraie frayeur. Tout commence par un simple travail de transport de marchandises par voie fluviale. Une barge lente, chargée de chaudrons, poêlons et autres poteries ainsi que de bois de qualité, doit partir pour Thurmaistre afin de livrer sa cargaison au comte Parlefroy. Une escorte est demandée pour le trajet fluvial et le transfert du village au château, bien que les hommes du comte assurent également la protection du chargement lors de la seconde partie du trajet. On offre 50 po par PJ. S'ils refusent, une offre du même type leur est faite la prochaine fois qu'ils désirent remonter l'Écumante. Garyld pourrait, par exemple, leur demander de porter un message à Kuiper ou à Tauster. Les PJ auront toutefois vraisemblablement besoin d'aide. S'ils empruntent la barge, le propriétaire de l'embarcation est accompagné de deux guerriers de niveau 2 (10 pv chacun) équipés de cottes de mailles, d'épées longues et de boucliers ainsi que d'arbalètes. Si les PJ ne suivent pas la barge, faites en sorte qu'ils rencontrent Kuiper en chemin. Le rôdeur campe avec eux et leur donne les dernières nouvelles de la région, les informe que personne n'a aperçu Jelenneth ni d'autres orques, puis leur demande ce qu'ils ont récemment appris qui pourrait l'intéresser.

L'attaque a lieu juste avant l'aube. Il tombe une petite pluie fine et la visibilité est si mauvaise que l'on n'y voit pas au-delà d'une dizaine de mètres dans la semi-obscurité (malus de -1 aux tirs de projectiles). L'attaque est déclenchée depuis la bordure du Bois aux Épines, entre cinq et huit kilomètres à l'est de l'endroit où le ru aux Auges se jette dans la rivière. Cet assaut est mené par les brigands de la Tour Cassée. Ayant entendu parler des exploits des PJ, ils ont décidé que c'était là une bien belle cible pour un enlèvement de masse.

N'oubliez pas que les PJ n'ont nul besoin de gagner cette bataille. Il leur suffit de survivre, car les brigands s'enfuient au moindre signe de résistance sérieuse.

Brigands (4), voleurs de niveau 3 : CA 8 (base) ou 6 ou 5 (armure de cuir, bonus de Dextérité - 16 pour deux d'entre eux, 17 pour les autres) ; VD 12 ; pv 13, 12, 10, 9 ; TAC0 19 (18 à l'arc pour ceux qui ont 16 en DEX, 17 pour les deux autres) ; #AT 1 (épée courte) ou 2 (arc long) ; Dég 1d6 (épée courte ou flèche légère) ; AS double dégâts en situation d'attaque sournoise ; DS capacités de voleur ; AL NM ; PX 120 chacun.

Brigands (2), guerriers de niveau 2 : CA 5 (base) ou 4 (cotte de mailles et bouclier) ; VD 9 ; pv 16, 9 ; TAC0 19 (18 à l'arc pour celui qui possède un *arc long +1*, 18 au corps à corps pour celui qui possède une *épée longue +1*) ; #AT 1 (épée longue) ou 2 (arc long) ; Dég 1d8+1 ou 1d8+2 (épée longue plus bonus de Force ; l'un d'entre eux a une *épée longue +1*) ou 1d6+1/1d6+1 ou 1d6+2/1d6+2 (flèches légères plus bonus de Force ; l'un d'entre eux possède un *arc long +1*) ; AL LM ; PX 65 chacun. FOR 16.

Ranchefus, prêtre de niveau 5 : CA 3 (base) ou 1 (*cotte de mailles +2*, pas de bouclier, bonus de Dextérité) ; VD 12, vol 25 (*ailes de vol*) ; pv 39 (actuellement 43, grâce à un sort d'*aide*) ; TAC0 18 (14 en combinant *fléau de fantassin +2*, sort d'*aide* et bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+4 (*fléau de fantassin +2*, bonus de Force) ; AS sorts ; DS sorts, vol ; AL NM ; PX 650. FOR 17, DEX 16, CON 16, INT 11, SAG 17, CHA 11. Sorts : *imprécation* (x2), *injonction, sanctuaire, ténèbres ; aide, chant, immobilisation des personnes, marteau spirituel, résistance au feu ; animation des morts, dissipation de la magie*. Ranchefus possède un *anneau d'action libre* et des *potions de vol* et *de métamorphose*, ainsi qu'une amulette spéciale qui a pour fonction de doubler le nombre de squelettes ou de zombis qu'il peut animer (cet objet ne fonctionne que pour les clercs mauvais. Les PJ peuvent gagner 500 PX s'ils le détruisent).

L'apparence de Ranchefus est très importante. Il mesure un mètre soixante-quinze, a les cheveux bruns et le teint basané. Il est borgne et son œil droit s'orne d'un bandeau en cuir noir. Il porte une capuche et la luminosité est mauvaise, aussi les PJ ne verront-ils de lui que son œil

bandé si leurs joueurs parviennent à réussir un test d'Intelligence à -2 au dé, accentué d'un malus de -1 si Ranchefus se trouve entre trois et six mètres d'eux, ou de -2 s'il est entre six et neuf mètres ; il est impossible de voir son bandeau au-delà de neuf mètres. Par contre, un sort de lumière jeté directement sur le prêtre expose son visage dans le plus grand détail.

Juste avant le début de l'assaut, Ranchefus se fait bénéficier de ses sorts *aide* et *résistance au feu*. Il prend ensuite grand soin à éviter les combats au corps à corps et jette les sorts suivants à l'encontre des PJ : *malédiction* sur l'ensemble du groupe, puis *immobilisation des personnes* sur un mage ou un prêtre (ce sont eux qu'il désire prendre vivants, ne l'oublions pas) et enfin *ténèbres* afin d'aveugler ses adversaires. Quiconque tente de s'approcher de lui devient la cible d'une *injonction* ("Dors !"). Il utilise *dissipation de la magie* pour contrer tout sort de *sommeil*, de *charme* ou d'*immobilisation* prenant ses hommes pour cibles.

Les voleurs et les guerriers commencent par tirer quelques volées de flèches (pendant un ou deux rounds, selon la manière dont les PJ réagissent). Puis les guerriers et les deux voleurs CA 6 se ruent au corps à corps, tandis que les deux voleurs restants (ceux qui ont 17 en Dextérité) continuent de se battre de loin et ne viennent au contact que lorsqu'ils n'ont plus de cibles franches. Les brigands tentent de tuer les guerriers et les voleurs du groupe, mais n'utilisent que le plat de leur épée contre les jeteurs de sorts pour leur faire perdre connaissance.

Nul besoin d'effectuer des tests de moral pour ces agresseurs. Par contre, ils s'enfuient automatiquement dès que la moitié d'entre eux se sont fait tuer, sauf si moins de la moitié de leurs adversaires (les PJ plus Kuiper ou les guerriers de la barge) sont toujours debout. Si le combat prend une mauvaise tournure, Ranchefus jette *sanctuaire* et s'enfuit en mettant à profit le manque de visibilité et en se servant de ses ailes magiques.

Si les PJ se font tailler en pièces, Oleanne arrive au bout de quelques rounds, accompagnée d'une demi-douzaine de loups (considérez qu'elle traquait le borgne). Elle jette un sort d'*enchevêtrement* afin de piéger plusieurs brigands et ses loups ont un effet immédiat sur les autres, qui s'enfuient aussitôt sans demander leur reste. Essayez de ne pas tuer les PJ, mais seulement de leur infliger une grande frayeur. La règle autorisant les personnages à rester suspendus entre la vie et la mort peut ici se révéler très utile : elle vous permet de mettre plusieurs PJ hors du coup sans avoir à les transformer en cadavres.

Si les PJ parviennent à faire un prisonnier, ils remarquent que celui-ci dégage une légère mais étrange odeur de poisson. Le captif refuse de répondre aux questions qu'on lui pose et devient totalement amnésique après 1d4 heures (il s'agit là d'un effet secondaire de la *potion de domination* qu'on lui a fait boire). À partir de ce moment, il lui est impossible de se rappeler son nom, sa profession ou même le lieu où il se trouve. Les habitants du comté savent qu'il n'est pas de la région, mais ils n'ont pas la moindre idée de l'endroit d'où il peut venir.

Si les PJ réussissent à tuer quelques-uns de leurs agresseurs, chaque voleur possède 5d10 po et peut-être (50% de chances) un petit anneau serti d'une pierre précieuse (valeur 100 po). Les guerriers ont 2d6 pa, 5d6 po et (25% de chances) un petit objet (peigne en ébène, boucle de ceinturon en or, etc.) valant 50 po. Mais les véritables trésors sont bien évidemment leurs armes magiques, qui ont manifestement été fabriquées avec un grand savoir-faire.

Ce combat devrait faire prendre conscience aux PJ que quelqu'un leur en veut. Si Oleanne intervient, elle reconnaît qu'elle traque le borgne depuis des semaines et qu'elle attaque ses hommes à chaque fois qu'elle les surprend en petit comité. Elle n'est pas encore parvenue à localiser leur repaire mais sait qu'il se trouve quelque part au cœur du Bois aux Épines. Les PJ qui suivent la piste des fuyards la perdent au bout d'une dizaine de kilomètres, le Bois aux Épines devenant alors trop dense pour qu'il soit possible de poursuivre plus avant.

Après cette embuscade, les PJ reprennent la route avec leur cargaison en direction du château de Parlefroy. S'ils racontent ce qui leur est arrivé (maintenant ou à une date ultérieure), le comte devient blanc comme un linge en apprenant que des brigands se sont installés au cœur du Bois aux Épines. Il sait manifestement des choses sur cette partie de la forêt mais refuse de répondre aux questions des PJ, qui n'ont aucun moyen de le forcer à parler. Le comte Parlefroy les invite, à contrecœur, à passer la nuit dans son château.

Cela leur donne l'opportunité de rencontrer le fils du comte, Lyntern Parlefroy (voir le "Guide du comté d'Haran", page 40), âgé de dix-huit ans et captivé par leur bravoure (c'est du moins ainsi qu'il le perçoit), à tel point qu'il meurt d'envie de se joindre à eux. Son père refuse bien évidemment d'en entendre parler. Mais si les PJ en rajoutent un peu quant à leurs "exploits" et traitent le jeune homme avec gentillesse, ce dernier est en mesure de leur révéler le secret de famille qui plane sur la Tour Cassée (là encore, voir le guide). Mais comme il s'agit là d'un secret honteux, Lyntern propose un marché aux PJ. Il prétend connaître un endroit en ruine dans le Bois aux Épines qu'il pense être le repaire des brigands qui les ont attaqués. Il refuse toutefois de leur indiquer ce lieu sauf s'ils acceptent de l'emmener. En cas de refus (ce qui serait tout à fait logique, compte tenu de l'inexpérience de Lyntern et des problèmes qu'une telle entreprise pourrait leur causer vis-à-vis de Parlefroy), il est néanmoins possible de parvenir à un compromis en proposant au jeune homme de les accompagner lors d'une autre aventure moins périlleuse (comme la prochaine fois qu'ils auront à assurer la protection d'un chargement le long de la rivière). En traitant Lyntern comme s'il était l'un des leurs, les PJ ont de bonnes chances de lui soutirer l'histoire du château, surtout s'ils se montrent sympathiques avec lui (une jeune femme ayant un Charisme élevé aurait évidemment le plus de chances d'y parvenir).

Proposez une autre mini-aventure aux PJ avant qu'ils partent pour la Tour Cassée. Leur présence au château de Parlefroy

est idéale pour faire arriver les géants fomorians en maraude et attirer les PJ dans le Marais de Shrieken (voir la partie du guide consacrée à ce lieu). Si vous préférez, le comte Parlefroy peut raconter aux PJ l'histoire de la Clairière Scintillante, dans la Forêt de Bassedure (voir le "Guide du comté d'Haran", page 36), et les légendes de trésors magiques qui l'entourent. Quoi qu'il en soit, dès que les PJ quittent le château, ils ont vent de l'inquiétante rumeur qui suit.

Enlèvement dans la lande

Les PJ savent que des pèlerins de la même religion que le prêtre de leur groupe avaient prévu de s'arrêter au château de Parlefroy avant de poursuivre leur route en direction du sud. Ils devraient donc se sentir concernés lorsqu'ils entendent les soldats du comte Parlefroy annoncer que les pèlerins sont en retard. Le comte envoie des groupes de recherche dans la Lande du Molosse Hurlant et demande l'aide des PJ. Il ne leur offre pas grand-chose (5 po par personne et par jour) mais ils ne devraient pas refuser d'agir pour une noble cause.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, déterminer une rencontre aléatoire lors de la première journée que les PJ passent dans la lande. À l'aube du second jour, ils entendent des hurlements étouffés venant du nord. Quelle que soit la direction qu'ils prennent, les hurlements se rapprochent. Enfin, à quelque centaines de mètres de distance, les PJ aperçoivent ce qui semble bien être deux cadavres gisant à proximité d'un promontoire rocheux.

Les corps sont ceux des gardes du corps qui accompagnaient les pèlerins. Ils portent autour du cou le symbole sacré de la religion des pèlerins. Le premier est mort, mais le second respire encore. Ses blessures sont néanmoins si atroces que même un sort de soins ne peut le sauver. Il décède d'ailleurs au bout de quelques instants, après avoir murmuré : "...pèlerins... capturés... l'homme aux cheveux roux... ses yeux... ils étaient vivants, je pourrais le jurer...".

Les PJ peuvent prendre l'équipement des deux gardes s'ils en ont vraiment besoin (chacun possède une cotte de mailles, une épée courte, un arc long et vingt flèches ; tout leur argent leur a déjà été dérobé). S'ils ramènent les dépouilles au château de Parlefroy pour qu'elles y soient enterrées, accordez 150 PX à ceux d'alignement bon (200 pour un prêtre de la même religion que les deux défunts). S'ils volent les morts, ils n'obtiennent pas cette récompense.

Pendant ce temps, les hurlements se font nettement plus prononcés, et les PJ voient soudain des chiens accourir dans leur direction. Des molosses à deux têtes ! Les PJ disposent de deux rounds avant de se retrouver au corps à corps avec les monstres, ce qui peut leur permettre de décocher quelques flèches ou encore de jeter un sort de *sommeil* (ce qui serait un excellent choix tactique).

Chiens de la mort (8) : CA 7 ; VD 12 ; DV 2+1 ; pv 13 (x2), 10 (x3), 7 (x3) ; TAC0 19 ; #AT 2 (une par tête) ; Dég 1d10/1d10 (morsure) ; AS leur morsure inflige une putrescence mortelle (réussite d'un jet de sauvegarde contre poison afin de ne pas mourir en 4d6 jours), font tomber leur adversaire sur un résultat de 19 ou 20 au jet de dé ; TA M (1,80 m de long) ; NM stable (12) ; Int partielle (3) ; AL NM ; PX 120 chacun.

Les chiens de la mort ne possèdent habituellement aucun trésor, mais ceux-ci se sont récemment nourris d'un groupe d'aventuriers malheureux, loin au nord, et l'un d'eux n'a pas encore fini de digérer une main portant un anneau en or serti d'une émeraude et valant 1.000 po. Si le chien est éventré, la main peut être récupérée (il est toutefois recommandé d'avoir l'estomac bien accroché).

Après ce petit affrontement, les PJ vont devoir participer à une autre aventure de façon à atteindre le 3ème niveau, ce qui est nécessaire pour aller explorer la Tour Cassée. Les aventures secondaires sont présentées dans le chapitre suivant. En se renseignant au sujet des pèlerins, les PJ apprennent que tous étaient des acolytes (prêtres de niveau 1), ce qui signifie que les prêtres ont été enlevés, mais pas les gardes. Voilà un nouvel indice qui va leur permettre de déterminer ce que recherchent les ravisseurs.

Ce chapitre décrit les divers lieux du comté d'Haran et les PNJ importants qui y résident. Il fournit également des suggestions de mini-aventures permettant d'étoffer la campagne.

Rôdeurs et prêtres du comté d'Haran

Le comté, n'ayant que peu de bonnes terres agraires, est particulièrement propice à la vie sauvage, avec ses divers bois, collines, marais et landes. Toute la région est sous la protection d'une petite bande de rôdeurs. Ces derniers sont peu nombreux car les jeunes gens du comté qui montrent toutes les qualités requises pour pouvoir mener ce genre d'existence sont rares. Et, souvent, ceux dont la Constitution est assez robuste n'ont pas assez de Dextérité ou de Sagesse pour devenir rôdeurs. Ils ne sont donc que trois dans tout le comté d'Haran : Garyld, Kuiper et Shiraz. Garyld est décrit page 14, Kuiper page 20 et Shiraz, la dame des cygnes, page suivante

Ces trois-là se rencontrent rarement mais restent tout de même fréquemment en contact. Garyld passe le plus clair de son temps à Milborne, d'où il surveille les allées et venues des étrangers remontant ou descendant la rivière ; il va à la pêche aux nouvelles et les communique aux autres avec l'aide de ses corbeaux formés à délivrer des messages. Kuiper s'occupe du Grand Vallon Rocheux et de la partie orientale du comté, en accordant un intérêt tout particulier à la Forêt de Bassedure, au Marais du Molosse Hurlant et au nord du Bois aux Épines. Shiraz ne possède aucune résidence permanente ; elle patrouille constamment dans la moitié occidentale du comté. Elle aime bien se rendre au Réservoir et faire une visite à la petite colonie d'aarakocras nichés au sommet de Tombeplume. C'est d'ailleurs à l'un de ces deux endroits que l'on a le plus de chances de la rencontrer. Shiraz surveille les Collines de Blanderyde, la Lande du Nord, les Collines Bigarrées et le sud et l'ouest du Bois aux Épines. Par le passé, les rôdeurs Jeremas et Talyan (aujourd'hui décédés) patrouillaient dans le Bois Béni, les Collines de Milletaille et le Marais de Shrieken ; aujourd'hui, ces régions ne sont plus le sujet d'autant d'attention.

Si les rôdeurs sont peu nombreux, on ne connaît qu'un seul druide dans la région. Pendant de nombreuses années, un druide âgé et vivant en reclus résida dans le Bois aux Épines, mais il mourut apparemment voici quelques hivers. On put alors penser qu'il n'y avait plus aucun druide dans le comté, du moins avant que les premières rumeurs concernant la sauvageonne des forêts ne commencent à circuler. Personne ne sait vraiment quand la jeune et sauvage Oleanne est arrivée, ni même d'où elle venait. Tout comme son prédécesseur, elle est très timide et préfère vivre seule, évitant presque tout contact avec les humains. Elle est extrêmement nerveuse et prend facilement peur, ce qui fait que certains n'hésitent pas à dire qu'il ne s'agit pas d'une femme mais d'un animal sauvage réincarné sous forme humaine. Il arrive qu'elle vienne au secours d'enfants égarés et même qu'elle envoie ses loups traquer les intrus manquant de respect envers la forêt. Actuellement, elle voit d'un très mauvais œil la présence d'orques et de brigands dans la Tour Cassée et les prend en embuscade chaque fois qu'elle les trouve en nombre réduit. Oleanne peut, de temps en temps, venir en aide aux PJ si ses intérêts coïncident avec les leurs. Ils la rencontrent lorsqu'ils accompagnent Kuiper le long du ru aux Auges (voir "L'appel des ténèbres", page 20). Il n'y a pas d'autre druide qu'Oleanne dans le comté d'Haran.

On trouve très peu d'autres prêtres dans la région. Les habitants du comté ne sont guère croyants et les fois auxquelles ils adhèrent sont bien souvent très simples (sur Toril, ils vénèrent Chauntéa et Lathandre ; sur Oerth, saint Cuthbert et Beory ; sur Mystara, Frey et Freyja). On rencontre néanmoins un curé au temple de Milborne (le jeune Semheis) et un chapelain au château du comte Parlefroy (ce dernier est un prêtre de Tyr/saint Cuthbert/Vanya de niveau 1). Le seul prêtre d'importance se nomme Lafayer ; il s'agit d'un clerc itinérant qui parcourt inlassablement un même tracé incluant le comté d'Haran. Lafayer est important parce que sa liste de sorts lui permet de faire bénéficier les PJ de ses *guérisons des maladies* et autres *délivrances de la malédiction* tant que les prêtres du groupe ne sont pas assez expérimentés pour y avoir eux-mêmes accès.

Lafayer, prêtre de niveau 7 : CA 3 (*cotte de mailles +2*, pas de bouclier) ; VD 12 ; pv 30 ; TAC0 16 (15 grâce à son arme +1) ; #AT 1 ; Dég selon son arme (Lafayer possède une arme +1 appropriée à sa religion ou, à défaut, une *masse d'armes +1*) ; AS sorts ; DS sorts ; TA M (1,60 m) ; AL LB. SAG 17. Sorts : 5/5/3/1. La liste de sorts de Lafayer peut varier selon le dieu qu'il vénère, mais elle doit absolument inclure *guérison des maladies* et *délivrance de la malédiction.*

Lafayer compte bien évidemment recevoir des donations en échange de ses services. En règle générale, vous considérez qu'un versement de 100 po par niveau de sort jeté est raisonnable (les disciples du même dieu que lui bénéficiant d'une réduction de 30%). Lafayer devrait se trouver là par le plus grand des hasards chaque fois que les PJ ont besoin de lui. De plus, c'est un homme sage et réfléchi qui ne rechigne pas à faire profiter les autres de ses conseils. Après l'enlèvement de Semheis, il voudra certainement que les PJ règlent le problème. S'il lui est impossible de les accompagner (il a bien trop de tâches à accomplir), il peut toutefois les assister d'une manière différente. Par exemple, si les PJ sont capables de découvrir qu'il y a des morts-vivants dans la mine de Garelleroche (voir "La mine de Garelleroche", page 51), Lafayer peut leur procurer de l'eau bénite (au tarif normal de 25 po par fiole, bien évidemment). Tant qu'il pense qu'ils essayent de venir en aide à

la population, il s'intéressera à leurs aventures. Il peut également leur permettre de contacter sa hiérarchie en cas de nécessité. Très maigre, le prêtre a toujours l'air gentil. Ses cheveux grisonnants délimitent une splendide tonsure. Il a cinquante-quatre ans.

Lieux

Les Collines de Blanderyde

Ces collines calcaires sont quasiment nues et seules quelques touffes d'herbes parviennent à survivre au glacial vent du nord. Même les moutons ne trouvent pas de quoi se nourrir à flanc de colline. Ces buttes renferment toutefois des dépôts de plomb et de cuivre, et les mines situées au nord de Milborne sont importantes pour le comté depuis plus d'un bon siècle. Les monstres sont rares dans la région. Les grottes pouvant leur servir d'antre sont nombreuses, mais ils n'auraient guère d'autre source de nourriture que les poissons du Réservoir, qui est protégé par une nixe et un élémental d'eau.

Les Mines Carman

Chacune des deux mines est exploitée par quarante mineurs et s'orne, près de l'entrée de sa galerie principale, d'un petit camp de cabanes branlantes. Il n'y a pas eu le moindre problème dans ces mines et personne n'a rien vu d'inhabituel. Les PJ n'ont aucune raison valable de les explorer, et les mineurs refusent s'ils leur en demandent la permission ("Vous voulez nous espionner, c'est ça ?"). Par contre, n'importe quel mineur peut leur apprendre que la mine de Garelleroche est désaffectée depuis longtemps (pour davantage de détails, voir "La mine de Garelleroche", page 51).

La Limace

C'est le nom que les mineurs donnaient autrefois à un boyau souterrain creusé afin d'évacuer l'eau des galeries dans l'Écumante, au nord de Milborne. Ce tunnel, large de près de deux mètres cinquante, fut achevé en un peu moins de quatre ans. Au fil des décennies, l'eau chargée de minerai s'est infiltrée dans la terre et le sol proche est aujourd'hui chargé de poisons, à tel point que l'herbe qui pousse au-dessus de la Limace est jaune et touffue, et qu'il est impossible d'y cultiver quoi que ce soit. La profondeur de la Limace dépend de la proximité de la rivière. Là où il prend naissance, le boyau se trouve à une cinquantaine de mètres sous le niveau du sol, mais le terrain est en lente déclivité jusqu'à l'Écumante, ce qui fait que la Limace affleure presque à la surface lorsqu'elle s'ouvre dans la rivière.

Le Réservoir

Le petit lac connu sous le nom de Réservoir a été créé artificiellement par un barrage de rondins érigé en travers du cours de la Taillevieille. Cela a permis à la rivière de remplir lentement le fond de la large vallée qui forme aujourd'hui ce lac. Le barrage a été construit voici près de cinquante ans par la famille Carman, afin de réguler le débit de la rivière et d'empêcher les crues plus au sud, au confluent de la Taillevieille et de l'Écumante. Pourtant, les eaux de la Taillevieille peuvent être très vives au printemps, et tout le monde se souvient encore du jour où le barrage céda, il y a dix-sept ans. Mais le Réservoir accueille désormais deux habitants hors du commun qui ont jusque-là toujours pu empêcher qu'une telle catastrophe se reproduise. Un élémental d'eau est lié au lac par un sort de *sympathie* et une nixe, nommée Shenjurath et possédant un certain contrôle sur l'élémental, vit dans les eaux du Réservoir.

Shiraz, la dame des cygnes, rend fréquemment visite à ce lieu splendide mais éloigné de tout (ce qui a fait courir le bruit qu'il y aurait dans la région un rôdeur obéissant aux ordres des fées). En fait, de nombreuses rumeurs entourent la nixe, et Shiraz encourage leur propagation car cela maintient les humains à l'écart du lac. La rôdeuse n'est pas une esclave de la nixe et, même si elles ne se voient pas souvent, toutes deux entretiennent une relation amicale. La nixe sait que Shiraz éloigne les curieux du lac et lui en est reconnaissante.

Mais le barrage apporte d'autres avantages que le contrôle des crues aux habitants de la région. Une fois par an, la nixe permet aux autochtones de venir pêcher les longues et grasses anguilles qui prolifèrent dans les eaux tranquilles du lac, où aucun brochet ni autre prédateur aquatique ne les traque. Pendant cinq jours, les humains utilisent leurs embarcations à fond plat et leurs grands filets pour pêcher les anguilles vivant en bordure du lac, et, la nuit, ils allument des lanternes pour attirer celles qui résident dans les profondeurs du Réservoir. La pêche réalisée est miraculeuse. Le surplus d'anguilles est généralement cuit puis découpé en morceaux longs comme le doigt. Enfermés dans des bocaux de vinaigre et d'épices, ces mets peuvent ensuite être entreposés en prévision de l'hiver. Il est également possible de fumer les anguilles ou de les conserver dans une gelée à base d'herbes. Quelle que soit la forme sous laquelle on les consomme, les anguilles ont un goût très particulier qu'il faut apprendre à aimer.

Shiraz, rôdeuse de niveau 7 et dame des cygnes : CA 10 (base) ou 4 (*anneau de protection* +2 et bonus de Dextérité) ; VD 15, vol 19 ; pv 57 ; TAC0 14 (12 à l'arc, grâce à son bonus de Dextérité, 11 à l'épée, grâce à son *épée longue* +2 et à son bonus de Force) ; #AT 2 (en tant que rôdeuse) ou 3 (sous forme de cygne) ; Dég 1d8+3/1d4+1 (*épée longue* +2 et bonus de Force/dague et bonus de Force), 1d8+1/1d8+1 (flèches lourdes et bonus de Force) ou



1/1/1d2 (coup d'ailes, collision aérienne et morsure) ; AS peut attaquer avec deux armes sans malus ; DS capacités de rôdeuse, résistance à la magie (14%) ; AL CB. FOR 17, DEX 18, CON 16, INT 13, SAG 14, CHA 17. Capacités de rôdeuse : pistage (16), se cacher dans l'ombre (53%), déplacement silencieux (65%). Shiraz possède également un *fétiche antipoison +3*. Comme elle est dans l'impossibilité de transporter une arme lorsqu'elle est sous sa forme de cygne, elle cache sa dague et son épée magique dans une cavité creusée au fond du Réservoir. Son arc long et une épée de rechange se trouvent à Tombeplume, perchoir des aarakocras.

Shiraz est la plus remuante de tous les rôdeurs du comté d'Haran, à tel point qu'elle ne peut passer deux nuits au même endroit sans se sentir mal à l'aise. Elle est terriblement claustrophobe et ne pénètre jamais dans une ville, un édifice ou même un souterrain, sauf lorsqu'il lui est impossible de faire autrement. Elle apprécie les belles histoires mais ne se laisse jamais impressionner par des paroles ; seuls les résultats l'intéressent, à condition qu'ils fassent avancer la bonne cause. Les PJ qui apprécient les carnages n'ont rien à attendre d'elle, mais ceux qui font autant appel à leur tête qu'à leur courage trouveront en elle une alliée précieuse. Sous sa forme humaine, Shiraz est grande (un mètre soixante-dix-huit), mince et en excellente condition physique. Ses cheveux blonds sont décolorés par le soleil, ses yeux sont noisette et sa peau est très bronzée. Elle est âgée de trente ans.

Aventures

Les eaux du Réservoir se troublent et deviennent turbulentes, tandis que des jets d'eau jaillissent du centre du lac. La nixe Shenjurath apprend à Shiraz qu'elle perd peu à peu le contrôle de l'élémental d'eau et que le sort de *sympathie* est manifestement en train de s'affaiblir. La rôdeuse est très inquiète, car le barrage pourrait souffrir si l'élémental devenait totalement incontrôlable. Elle fait part de ses soucis à Garyld, qui entre en contact avec les PJ.

La meilleure solution au problème serait pour les PJ de découvrir l'*anneau de commande des élémentaux (eau)* lié au mystère du Marais Nouveau (voir "L'appel des ténèbres", page 24). S'ils ont tué tous les gobelins, l'anneau leur revient de droit et ils peuvent en faire ce qu'ils désirent. Des personnages moins assoiffés de sang peuvent également résoudre le problème en faisant déménager les gobelins des Collines Bigarrées et en leur demandant de s'installer dans les Collines de Blanderyde, à proximité du Réservoir. Quand cela s'avérera nécessaire, la rôdeuse pourra ainsi emprunter l'anneau du chaman afin de l'utiliser pour reprendre le contrôle de l'élémental. L'effet secondaire de l'anneau (qui a tendance à gorger d'eau la terre

environnante ; voir "L'appel des ténèbres", page 26) aura ici pour seule conséquence de faire monter le niveau du lac de deux ou trois centimètres. Si les PJ parviennent à conclure ce genre d'accord, tout le monde y trouve son compte. Les gobelins s'installeront dans les Collines de Blanderyde et se mettront à se nourrir d'anguilles, sans plus jamais causer le moindre souci aux fermiers des alentours.

La Futaie de Lyrch

C'est cette petite futaie qui fournit le meilleur bois de la région ; les bûcherons s'en donnent donc à cœur joie. Maints endroits de la forêt ne comprennent d'ailleurs plus que des jeunes arbres, et forestiers et hommes des bois vivent directement sur leur lieu de travail, à l'abri des premières frondaisons de la futaie, regroupés par îlots de deux à cinq huttes. On parle rarement d'humanoïdes ou d'autres dangers par ici, mais on sait que ce bois abrite une meute de chiens semi-sauvages qui n'attaquent presque jamais l'homme.

Harlaton

Ce village de soixante-quinze habitants est situé au centre d'une ceinture de terres arables (les meilleures du comté) qui s'arrêtent au pied des Terrasses. Harlaton n'est guère animé et ne propose qu'une seule et unique taverne (La Cruche et la Fourche). Les fermiers vendent une partie de leur récolte ici, mais c'est tout de même au marché de Milborne que se retrouve le surplus de la production ; là, ce surplus est échangé contre des outils agricoles, des ustensiles ménagers et quelques produits de luxe. Le sujet de prédilection des habitants de Harlaton est la progression du Marais Nouveau ("Qu'est-ce qui se passe là-bas ? Et pourquoi le vieux Carman ne fait-il rien pour régler le problème ?").

Les Collines Bigarrées et les Terrasses

Les Collines Bigarrées tiennent leur nom de l'apparence qu'elles présentent à l'automne, où les nombreuses taches multicolores qui les ornent font aisément penser à un vêtement rapiécé. Un manteau de bruyère et de fougères recouvre ces collines, qui ne sont donc guère propices à la pâture (la fougère est quasiment immangeable). Vers le milieu de l'automne, lorsque le temps est au beau et que le vent vient du nord, les hommes des collines incendient la végétation pour empêcher la progression des fougères, qui finiraient sinon par étouffer leurs cultures des Terrasses.

Les Terrasses ont été taillées voici près d'un siècle au nord des Collines Bigarrées. Elles forment des étages larges de quelque quinze mètres, espacés de six à douze mètres de dénivellation, et accessibles par des escaliers taillés dans la roche. La terre y est étonnamment bonne, notamment pour les racines (carottes, navets ou pommes de terre) et les végétaux (principalement le chou). Le droit de propriété d'une famille se transmet de génération en génération et est jalousement gardé.

Au sud-est, les Collines Bigarrées se couvrent peu à peu d'arbres et finissent par se fondre dans le Bois aux Épines. Cette région est sauvage et rocailleuse (vitesse de déplacement diminuée de moitié) et la végétation, très dense, pousse dans tous les sens. Il arrive parfois que l'on y aperçoive des chats sauvages, qui sont le plus souvent des lions de montagne. D'ailleurs, La Cruche et la Fourche d'Harlaton affiche fièrement la peau d'un gros lion de montagne au-dessus de sa cheminée (mais le passage du temps ne l'a guère épargnée et elle est désormais toute pelée et rongée par les mites).

Tombeplume

C'est en limite des collines boisées et du Bois aux Épines que se dresse cette saillie rocheuse, qui surplombe le bois à la verticale d'une bonne centaine de mètres. C'est un lieu quasiment inaccessible, ce qui explique qu'une bande de douze aarakocras (huit adultes et quatre jeunes ayant 2 DV) s'y soit installée. Une pente glissante au bord de cette saillie présente une roche nimbée de stries qui peuvent faire penser à une plume, et c'est de là que le nouveau domicile des hommes-oiseaux tient son nom. Les aarakocras font très attention à ne pas se faire remarquer, mais il y a tout de même de bonnes chances pour que quelqu'un les repère au-dessus des Terrasses à un moment ou un autre de la campagne, ce qui ne devrait pas manquer d'éveiller la curiosité des PJ.

Aventures

Shiraz a un problème. Les aarakocras éprouvent des difficultés à s'installer à Tombeplume, harcelés qu'ils sont par les faucons sanguinaires de la région et par une bande d'humanoïdes résidant au sud du Bois aux Épines (il peut s'agir d'un groupe de gnolls dirigés par un puissant flind, d'orques de la tribu des Crânes Sanglants sous les ordres d'un orog égocentrique et assoiffé de sang ou encore de toute autre menace que vous aurez pu choisir en fonction de la topographie environnante et de la puissance des PJ). Elle ne voit que deux manières d'assurer la sécurité des hommes-oiseaux : s'installer elle-même de manière permanente à Tombeplume (ce qui lui serait insupportable, elle qui est toujours avide de découvrir de nouveaux espaces) ou alors éliminer la double menace. Et comme si la situation n'était pas assez complexe, elle aimerait bien que les aarakocras (un petit groupe séparé d'une grande tribu vivant loin au nord) ne restent pas dans la région car ils se sont installés dans l'un de ses lieux de prédilection. Mais son devoir est clair, aussi fera-t-elle tout pour qu'il ne leur arrive aucun mal.

Mais justement, que peut-elle faire ? Si Shiraz et les PJ sont devenus amis, elle les encourage à aller voir les aarakocras. Elle leur offre bien évidemment son assistance, mais malgré cela, les PJ auront besoin de temps pour régler le problème, et peut-être les aarakocras décideront-ils d'eux-mêmes de s'en aller pour

une région plus sûre. Les PJ qui réussissent à faire déménager les hommes-oiseaux en exagérant les dangers du comté gagnent autant de PX que leur en aurait apporté la défaite des aarakocras.

Le Marais Nouveau

Ce que la carte appelle le Marais Nouveau était, il y a encore deux ans, une bonne terre arable. L'année dernière, le sol de la région se gorgea d'eau jusqu'à ce que les racines des plantes pourrissent. Et cette année, le problème s'est encore aggravé. Le Tamis n'a pas connu de crues et l'eau qu'il transporte ne semble en rien polluée, mais cela n'a pas empêché la région affectée de voir sa taille doubler. Les habitants du coin ne connaissent pas l'origine de cette eau, mais ils ont désespérément besoin que quelqu'un la découvre. Ils sont aujourd'hui incapables de faire pousser quoi que ce soit ; ils en sont donc réduits à acheter la nourriture de leurs animaux et ne devraient guère pouvoir subsister longtemps à ce rythme.

Le Tamis

Ce long ruisseau plein de méandres prend sa source dans les Collines Bigarrées et va se jeter dans l'Écumante. Il arrive parfois que l'on trouve des pierres semi-précieuses au fond de son lit, d'où son nom. Il s'agit de cailloux de la taille de billes vertes ou bleues et contenant du cuivre qui dessine de jolies stries en spirale. Elles ne valent pas plus de 5 à 10 pa, et personne ne perd donc son temps à les chercher. Leur découverte se fait bien souvent par chance, les veinards étant généralement des garçons de ferme, des bergers ou des pêcheurs. La profondeur du ruisseau ne dépasse jamais le mètre quatre-vingts ; on peut le traverser presque partout sans encombre.

La Lande du Nord

Cette lande est aussi désolée que celle du Molosse Hurlant, mais elle est bien plus proche de Milborne et des fermes du nord de la localité, ce qui explique que quelques bergers y amènent leurs moutons ou, le plus souvent, leurs chèvres à la pâture. La moitié orientale de la lande est très rocailleuse et sans végétation, surtout à proximité du Grand Vallon Rocheux. Les bergers ne viennent que rarement jusque-là, car il est toujours possible que des humanoïdes sortent du vallon pour venir chasser leur repas dans la lande.

Le Grand Vallon Rocheux

C'est là l'une des régions du comté d'Haran où l'on sait avec certitude que la menace humanoïde est toujours bien présente. Hautes de trente à plus de cinquante mètres, les parois de ce vallon sont souvent abruptes. Quelques escarpements rocheux permettent de descendre au fond de la gorge, mais cela n'est pas sans danger (test de Dextérité requis; à +2 pour quiconque porte une armure métallique ; un test raté se traduit par une chute de 1d6 x 3 mètres). Broussailles et buissons poussent à flanc de paroi et au fond du vallon. De temps à autre, des gens prétendent voir des orques, des gobelins ou encore des hobgobelins dans la région. Il y a de nombreuses grottes par ici, et près d'un tiers du fond de la gorge s'orne de plans d'eau peu profonds, dont la superficie (et la profondeur qu'elle atteint) varie en fonction des saisons.

Kuiper, le rôdeur qui réside non loin au sud, connaît bien le vallon, qu'il surveille depuis longtemps. Il sait par où passer pour descendre sans risque et ne relâche jamais sa vigilance. Les humanoïdes sont sans cesse en train de s'affronter, orques et hobgobelins étant ennemis jurés. Ces créatures n'ont plus fait d'incursion dans le comté depuis sept ans, après avoir eu à se frotter à la milice que Kuiper avait rassemblée pour les attendre. Dix-sept humains perdirent la vie dans ce combat, mais la mort de plus de cinquante des leurs a nettement refroidi leur ardeur.

La Pierre-de-Rose

Cette obélisque de calcaire strié de rose est cachée dans un fouillis de rocailles et de denses buissons. Bien que haute d'un mètre quatre-vingts, elle ne devient visible que si l'on s'en approche à moins de trente mètres. Lisse et d'une couleur étrange, elle jure manifestement avec le reste du vallon. Un sort de *détection de la magie* révèle que la pierre est magique, et un sort ou le pouvoir de *détection du bien* permet de déterminer qu'elle est entourée d'une forte aura de bien (*détection du mal* est sans effet). Si c'est un prêtre qui jette le sort de *détection de la magie*, son joueur effectue un test de Sagesse qui, en cas de réussite, lui apprend que la Pierre-de-Rose est capable de soigner ceux qui accomplissent le rituel approprié (le test de Sagesse subit un malus de +4 si le prêtre n'a pas accès aux sorts de la sphère des Soins). Afin de bénéficier des pouvoirs de l'obélisque, il faut l'entourer de ses bras et prier son dieu. Si celui qui fait cela est un fidèle disciple de son dieu, la pierre lui accorde un sort de *soins des blessures légères* lui permettant de récupérer un minimum de 5 pv. Personne ne peut bénéficier de la magie de la Pierre-de-Rose plus d'une seule fois par semaine, et l'obélisque ne peut soigner que huit individus sur une période de sept jours.

Celui qui s'attaque à la pierre à l'aide d'une pioche ou qui l'endommage de toute autre manière se voit infliger un sort de *blessures légères*. Les dégâts ainsi délivrés ne peuvent être soignés par magie. Les points de vie perdus doivent être recouvrés par le repos (récupération trois fois plus lente que dans des circonstances normales), mais l'horrible cicatrice formée ne disparaîtra jamais.

Personne ne sait d'où vient cette relique. Quant à Kuiper, il n'est même pas au courant de son existence. Il se montre fou de joie si les PJ lui parlent de la pierre (il peut en effet l'utiliser) et leur donnera sa *potion de grands soins* pour les remercier d'avoir fait cette découverte. Si les PJ évoquent la Pierre-de-Rose en présence de Lafayer, ce dernier, très excité par la présence de



cette relique, finit par en déduire que l'obélisque a été créée par un serviteur de sa propre religion. Il fait alors en sorte que la pierre soit déplacée et amenée au temple de Milborne ; si les PJ sont à la recherche d'un emploi, ils peuvent assister les jeunes prêtres et ouvriers chargés de mener cette mission à bien. Évidemment, des personnages chargés d'assurer la protection du chantier ne se retrouveraient pas dans une situation très confortable, car les humanoïdes du vallon ne peuvent accepter que l'on pénètre ainsi sur leur territoire. De plus, les chamans de ces créatures ont tout à gagner à ce que la pierre reste dans le vallon ; ils ne ménagent donc pas leurs efforts pour empêcher son déplacement. Les PJ devraient être bien payés pour effectuer ce sale boulot (environ 250 po par personne) et Lafayer leur fera par la suite bénéficier de ses sorts de soins pour une pièce de cuivre symbolique (lorsqu'il se trouvera dans la région, évidemment). Bien sûr, un tel service rendu sera hautement apprécié de la hiérarchie du clergé de Lafayer (et les PJ pourraient un jour avoir besoin de contacts haut placés). Les PJ d'alignement bon reçoivent un bonus de 500 PX s'ils aident Lafayer à déplacer la Pierre-de-Rose.

Aventures

Le Grand Vallon Rocheux est l'un des endroits que les PJ pourraient bien décider d'explorer lorsqu'ils commenceront à s'occuper sérieusement de la question des enlèvements. Il n'existe aucune raison pouvant les pousser à se rendre en ce lieu, mais le vallon est une région sauvage, propice à cacher une bande de brigands et de ravisseurs. De plus, cet endroit peut permettre aux PJ de gagner quelques points d'expérience en travaillant leur maniement des armes face à des orques, gobelins ou autres hobgobelins (ce qui est déjà pour eux une bonne raison de venir ici). Si les PJ vous font part de leur intention de s'y rendre, utilisez le **plan 3** pour créer un "repaire standard" pour une bande d'humanoïdes. Déterminez aléatoirement les éventuels trésors trouvés.

Vous pouvez également lancer les PJ sur une fausse piste en incluant au trésor de vos humanoïdes un objet appartenant à l'une des personnes enlevées. En fait, cette babiole (anneau, broche, fétiche ou autre petit objet de ce genre) a juste été perdue par la victime alors qu'on l'emmenait vers la mine de Garelleroche, et un humanoïde en maraude l'a trouvée par hasard. Cela pourrait envoyer les PJ sur la piste des autres humanoïdes du vallon, ce qui serait plutôt un bien pour ceux qui ont besoin d'expérience. Mais il faudra sans doute, à un moment ou à un autre, que vous leur permettiez de se rendre compte qu'ils se trouvent engagés sur une fausse piste.

Vous pouvez également obliger les PJ à négocier avec les orques du vallon. Dans ce cas, les humanoïdes les entourent, et

ils sont si nombreux qu'il est inutile d'espérer s'en sortir par les armes. Mais plutôt que d'attaquer, les orques préfèrent utiliser leur excellente position pour négocier avec les PJ. Ils les escortent jusqu'à l'entrée du repaire des hobgobelins et leur promettent de les laisser partir sans encombre s'ils acceptent de réduire en charpie la totalité des hobgobelins. Une fois le combat mené à bien, le chef orque rechigne un bon moment, mais il est loyal et se résigne à laisser partir les PJ (peut-être leur inflige-t-il toutefois une "amende", en exigeant par exemple quelques objets qui attirent son regard). "Et pas revenir, jamais", grogne le chaman. "Nous, orques puissants et forts. Pas comme orques puants, non. Nous, pas eux." Le chef réagit aussitôt et frappe le chaman du plat de sa hache, mais les PJ peuvent tout de même profiter de cette indiscrétion pour soutirer d'étranges renseignements aux orques.

En bref, un émissaire des Crânes Sanglants est venu dans le vallon pour forcer les orques à rejoindre cette tribu (et ainsi devenir ses esclaves). Mais l'émissaire des Crânes Sanglants ne plaisait pas au chef des orques du vallon, qui l'a renvoyé chez lui séance tenante. "Nous étaient trop forts, lui peur de moi", affirme-t-il aux PJ, sans toutefois être véritablement convaincant. Mais le détail qui devrait le plus intéresser les PJ est l'odeur des Crânes Sanglants. Selon les orques, l'émissaire puait le poisson pourri (il s'agit là d'un effet secondaire des *potions de domination*). Lorsque les PJ affronteront les ravisseurs de la mine de Garelleroche ou de la Tour Cassée, ils reconnaîtront aisément cette forte odeur qui leur fera comprendre que leurs adversaires sont alliés aux Crânes Sanglants. Le chef des orques du Grand Vallon Rocheux n'avait jamais vu le moindre Crâne Sanglant avant la venue de l'émissaire et il affirme que ces orques ne sont pas de la région. Par contre, il peut aisément décrire le symbole des Crânes Sanglants : un crâne rouge brisé par une hache et chacun de ses orifices oculaires percé par un carreau d'arbalète.

Il est impossible de trouver dans le Grand Vallon Rocheux le moindre passage vers les Tréfonds Obscurs.

La Forêt de Bassedure

Cette dense étendue boisée est pleine de buissons bas et épineux qui la rendent quasiment infranchissable par endroits (vitesse de déplacement diminuée de 25 à 50%). La moitié occidentale de la forêt s'orne également de petits promontoires rocheux pouvant s'élever jusqu'à une douzaine de mètres, ce qui n'est pas sans risques pour les promeneurs. Des humanoïdes viennent cueillir des baies dans cette forêt, dans laquelle réside une meute de worgs qui part parfois chasser dans la Lande du Molosse Hurlant. La plupart du temps, les chevreuils de la forêt suffisent amplement pour nourrir les worgs, qui n'ont donc nul besoin de s'en prendre aux habitations humaines (sauf, par exemple, au cours d'un hiver particulièrement rigoureux). Rencontrés dans la forêt, ces gros loups sont par contre très dangereux car ils attaquent aussitôt sauf s'ils se retrouvent immédiatement confrontés au feu. Plantes grimpantes et parasites, tels que mousses et champignons, sont également communs dans la Forêt de Bassedure. Les bois ne sont jamais entretenus, et aucun humain ne vient jamais y chercher sa nourriture. C'est la forêt la plus isolée et la moins entretenue du comté d'Haran.

La Clairière Scintillante

De nombreuses rumeurs locales, légèrement différentes les unes des autres, parlent d'un prêtre maléfique et de ses disciples (soi-disant des assassins) qui auraient vécu en Forêt de Bassedure voici près de deux cents ans, c'est-à-dire bien avant que Milborne et Thurmaistre commencent à être construits. Seuls quelques téméraires fermiers vivaient alors dans la région. On dit que la religion du prêtre était axée sur la mort (sur Toril, Myrkul ; sur Oerth, Nerull ; sur Mystara, Thanatos) ; cette foi devrait également être celle des prêtres dirigeant le réseau de ravisseurs depuis la Tour Cassée et la mine de Garelleroche. Le prêtre et ses disciples furent balayés par le comte Lothar Parlefroy (un paladin) et ses compagnons d'aventures. Néanmoins, certains des amis de Parlefroy périrent lors du combat et la malédiction du prêtre mourant affecta terriblement la végétation de la forêt pendant plus d'un siècle (ce qui est une raison supplémentaire pour les habitants du comté d'éviter la forêt, car ils craignent que la malédiction n'ait pas encore totalement fini de faire effet). On raconte, par exemple, que Dalraith le guerrier aurait été avalé par une fosse de goudron d'un noir d'encre qui lui aurait dérobé toute son énergie vitale, et que sa cotte de mailles magique et dorée aurait été perdue avec lui. N'hésitez pas à enjoliver cette histoire pour que les PJ se disent bien qu'il y a des trésors magiques à trouver dans la forêt.

Il y a toutefois aussi peu de chances de les découvrir que de trouver une aiguille dans une botte de foin. Si les PJ partent à l'aventure sans posséder le moindre indice, opposez-leur quelques worgs ou humanoïdes (en utilisant les tables de rencontres aléatoires de la couverture). Par contre, s'ils commencent par tenter de se renseigner, le Vieux Geignard de Milborne connaît une très vieille chanson selon laquelle les compagnons de Parlefroy auraient péri dans la Clairière Scintillante. Il s'agit bien là d'un lieu réel ; la végétation y est morte et les rares arbres qui s'y tiennent encore debout sont squelettiques et recouverts d'une mousse phosphorescente qui luit la nuit. Le Vieux Geignard pense que la Clairière Scintillante se situe dans le quart nord-ouest de la forêt, mais il est incapable de préciser davantage. Cela permet tout de même aux PJ de restreindre l'étendue de leurs recherches.

Dans la clairière se trouve l'esprit vengeur d'un des disciples du prêtre maléfique. Si les PJ sont encore de niveau 1 ou 2, ce mort-vivant est un nécrophage ; sinon, il s'agit d'une âme-en-peine. Ne donnez surtout pas aux PJ l'indice détenu par le Vieux Geignard tant qu'ils n'ont pas les moyens de tuer cette créature, c'est-à-dire tant qu'ils ne possèdent pas au moins une arme magique, et de préférence deux. Si le mort-vivant est vaincu, les

PJ peuvent creuser la terre polluée, malodorante et goudronneuse de la clairière pour y trouver quelques trésors, qui risquent d'ailleurs de les décevoir. Au bout de dix heures d'excavation et de recherches, ils mettent au jour les objets suivants : une *dague +1*, une *épée longue +1*, un *anneau de protection +1*, un *bouclier +1*, un beau collier serré en platine et serti d'émeraudes (valeur 1.500 po), ainsi qu'un tube à parchemin en argent (valeur 150 po) scellé avec de la cire et contenant un rouleau de vélin sur lequel sont inscrits les sorts *nuage puant*, *vol* et *dissipation de la magie* (écrits au 11ème niveau). Chaque objet trouvé permet également (50% de chances) de découvrir 5d20 po éparpillées sur quelques mètres, de même qu'un certain nombre d'objets métalliques rouillés et inutilisables (boucliers, épées, etc.).

Le tube à parchemin contient également une vieille lettre (**aide de jeu #9**). Les PJ peuvent identifier l'écriture comme étant celle du scribe de Lothar Parlefroy s'ils ont l'occasion de consulter quelques anciens registres et autres documents du château de Parlefroy, seul endroit où des écrits de cette époque sont encore conservés. Ils pourraient faire l'erreur de croire que le château mentionné dans la lettre est celui que les Parlefroy occupent en bordure des Collines de Milletaille. S'ils lui demandent son avis, le comte actuel, Sandior Parlefroy, tente d'ailleurs de les conforter dans cette opinion. Quelques détails devraient toutefois les aiguiller vers une autre place-forte (ne serait-ce que parce qu'il n'y a aucune flèche dans celle qui se trouve dans les collines). Cet indice est particulièrement utile si vous pensez que les PJ sont désormais assez puissants pour explorer la Tour Cassée.

La Lande du Molosse Hurlant

Cette lande stérile et désolée n'offre que peu d'herbe à brouter aux moutons et aux chèvres, mais les bergers s'y aventurent tout de même en été. Sa réputation est presque aussi mauvaise que celle du Marais de Shrieken (voir page suivante). Cette région s'accompagne en effet de sa classique histoire de "chien noir", énorme molosse de la taille d'un cheval (et dont la grandeur est, en fait, directement proportionnelle à la quantité de bière ingurgitée par le conteur) qui dévore les bergers et les voyageurs après les avoir longuement traqués et poussés jusqu'à l'extrême limite de leurs forces. La plupart des habitants du comté connaissent cette histoire. Bien évidemment, le chien n'existe pas, mais les hurlements des worgs de la Forêt de Bassedure suffisent pour que la rumeur persiste. La population animale de la lande est si faible qu'un prédateur serait quasiment dans l'incapacité d'y survivre, mais si vous désirez inclure un autre monstre à votre campagne, c'est là qu'il a le plus de chances de se trouver (car qui peut jurer qu'il n'y a pas un énorme chien noir dans la lande, après tout ?).

Le Bois Rouge

Le petit Bois Rouge tire son nom des nombreux arbres fruitiers et buissons à baies qui le parent de mille couleurs lorsque vient le printemps. Tous les habitants du comté peuvent venir y cueillir les fruits et baies, et une gigantesque cueillette a lieu la dernière semaine des quatrième et huitième mois de l'année. Le comte Parlefroy interdit par contre l'abattage des arbres, de manière à préserver le bois. En permettant à ses sujets de se nourrir librement, il peut sans complexe augmenter les taxes qu'il leur impose par ailleurs. Ce bois est plaisant, clair et ensoleillé, et il ne recèle pas la moindre menace.

Le Bois aux Épines et le Bois Béni

Le Bois Béni (cette partie du Bois aux Épines située au sud-est de la Tournecausse) n'abrite plus le moindre humanoïde depuis le "Grand Nettoyage" effectué voici vingt et un ans, au cours duquel les Parlefroy firent appel à des mercenaires pour rendre le bois sûr et propre à la cueillette. Cette opération a considérablement augmenté les revenus du comte, et près de deux cents personnes, regroupées par cellules familiales, vivent aujourd'hui au sein du Bois Béni. Avant le Grand Nettoyage, il était très dangereux de venir couper du bois ici, mais cette zone est désormais devenue paisible et permet de dégager un profit raisonnable.

Le grand Bois aux Épines, qui se dresse sur la berge occidentale de la Tournecausse, est évité par les habitants du comté. Ces derniers ne s'aventurent jamais au-delà des premières frondaisons au sud de l'Écumante ou de celles qui bordent le ru aux Auges. Loups et ours sont souvent aperçus en bordure de la forêt, ainsi que quelques rares lions de montagne. Mais les profondeurs de la forêt recèlent un autre péril bien plus terrible encore : les araignées énormes ou géantes. Leur présence explique pourquoi les gens du coin n'entrent jamais dans le bois. On pense également que des humanoïdes, et plus particulièrement des gobelins et des gobelours, résident eux aussi au cœur de la forêt. La qualité du bois étant ici inférieure à celle des arbres de la Futaie de Lyrch ou du Bois Béni, il n'existe aucune raison valable d'exploiter le Bois aux Épines, qui n'a pas non plus à proposer ces arbres fruitiers qui font la richesse du Bois Rouge.

Le ru aux Auges

Ce petit cours d'eau tire son nom des chênes, petits et denses, qui poussent en bordure de son cours et qui, chaque printemps, offrent une belle récolte de glands. Des fermiers, venant nourrir leurs cochons le long du ruisseau, ont laissé échapper au fil des ans quelques-unes de leurs bêtes, et les bois abritent aujourd'hui un grand nombre de cochons sauvages. Seul le premier tiers du ruisseau reçoit la visite des fermiers, qui craignent de progresser plus avant dans le Bois aux Épines.

La Tour Cassée

Ce lieu est d'une très grande importance et les PJ ne pourront faire autrement que de l'explorer. L'ex-château de Haulteflèche est abandonné depuis plus d'un siècle, et personne n'en parle

dans la région. Érigée par le comte Sarden Parlefroy, cette place-forte fut sa demeure familiale pendant de longues années, et la vigilante garnison qui y était en permanence postée permettait de protéger le cœur du Bois aux Épines contre les incursions d'humanoïdes qui menaçaient constamment la région. Personne ne sait exactement ce qui est arrivé au château. Une caravane chargée d'approvisionner la garnison ne trouva qu'un grand nombre de dépouilles horriblement mutilées et au visage reflétant une indicible terreur. Les hommes d'armes avaient été tués jusqu'au dernier, et pourtant le mur d'enceinte du château était encore en parfait état. Et, à la grande surprise des habitants de la région, les humanoïdes se firent plus discrets malgré le massacre du château et montrèrent autant de zèle que les humains du comté à éviter la place-forte.

Elman Parlefroy (le grand-père de l'actuel comte) ne se trouvait pas au château au moment du désastre, et c'est lui qui décida d'installer la propriété familiale dans les Collines de Milletaille, où elle se trouve encore aujourd'hui. Il mit fin à l'hystérie grandissante et aux rumeurs non fondées entourant le massacre de la garnison du château en décrétant que quiconque parlerait de cette tragédie en public (terme par lequel il fallait comprendre un rassemblement d'au moins deux personnes) se verrait sévèrement châtié. Quelques bonnes bastonnades assorties d'amendes exorbitantes firent taire les langues les plus déliées. Et même si le souvenir du massacre est encore vif dans les mémoires, les habitants du comté n'en parlent jamais avec les étrangers.

Il serait très surprenant que les PJ parviennent un jour à découvrir ce qui s'est produit au château. En fait, c'est un nycaloth renégat au service de Myrkul/Nerull/Thanatos qui est responsable du carnage. Ce monstre dément parcourut le Bois aux Épines en détruisant tout ce qui bougeait, tuant près de trois cents humanoïdes après avoir massacré le contingent du château. C'est pour cette raison que les humanoïdes évitent depuis la place-forte avec autant de ferveur que les humains de la région.

Vous trouverez davantage de détails concernant la Tour Cassée dans le chapitre "Les ruines du Bois aux Épines", page 41.

Le Marais de Shrieken

Ce marais très étendu (dont le nom se prononce Shrikeune) tire son nom du Seigneur Artran Shrieken de Milborne, personnage cruel et sans cœur qui tenta de forcer l'une des filles Parlefroy à l'épouser. Celle-ci s'enfuit dans le marais avec son amoureux et Shrieken se lança à leur poursuite, mais il périt noyé dans l'un des coins les plus dangereux du marécage. Depuis, cette région a une sinistre réputation qu'elle mérite pleinement. Le sol y est traître et des fosses invisibles et remplies d'eau peuvent, en un instant, se transformer en tombes aquatiques pour un piéton ou un cavalier et son cheval. Les serpents venimeux sont légion et, l'été, les innombrables moustiques et autres insectes des marais sont perpétuellement gênants et potentiellement dangereux. De nombreuses histoires locales font état de la malédiction de Shrieken, affirmant que son esprit, incapable de trouver le repos, parcourt toujours incessamment le marais en se plaignant de son sort et en essayant d'occire tout être vivant qu'il rencontre. Il est indéniable que quelques têtes de bétail disparaissent de temps en temps par ici, mais les habitants du comté considèrent le plus souvent qu'il s'agit là de l'œuvre des hommes-lézards (note : il y a bien des hommes-lézards dans le marais, mais ils sont terriblement peureux et évitent les humains ; certaines des bêtes portées manquantes se noient dans des trous d'eau, mais la plupart finissent croquées par le dragon vert Inzeldrin). Personne n'entre dans le marais sans y être forcé, et ceux qui le font prennent bien garde de ne jamais s'y enfoncer plus que nécessaire. Les PJ ont tout intérêt à éviter cette région aussi longtemps qu'ils le pourront.

Aventures

Quatre Thurmaistreux sont retrouvés morts en bordure du Marais de Shrieken, où ils étaient partis pêcher et ramasser des plantes des marécages. Leur décès est visiblement dû à de terribles blessures provoquées par des armes contondantes et d'énormes empreintes (manifestement laissées par des géants) sont découvertes à proximité. Il est possible de suivre les traces pendant quelques centaines de mètres, mais elles se perdent ensuite dans le marais, bien loin du repaire des géants. De plus, un jeune berger tout excité prétend avoir vu un dragon vert survoler le sud du marais quelques jours plus tôt.

Voilà qui inquiète les habitants de la région. De mémoire d'autochtone, jamais aucun géant n'a été aperçu dans le comté d'Haran. Pour des PJ de bas niveau, il devrait être impossible d'espérer s'imposer à des géants par la force, car le moindre coup porté par l'une de ces créatures est synonyme de mort instantanée pour la quasi-totalité des personnages de ce niveau.

Les PJ risquent d'avoir besoin d'un peu de temps pour trouver une solution à ce problème. Les géants sont deux fomorians adultes (DV 13+3, CA 3, Dég 2d6+8) et leurs deux enfants (DV 8, CA 3, Dég 2d6+3). Ils reviennent à plusieurs jours d'intervalle, dans le double but de trouver de quoi se nourrir (quelques têtes de bétail) et de s'amuser un peu (en aplatissant le crâne de quelques humains supplémentaires). Les survivants de ces raids peuvent fournir une fidèle description des agresseurs. Mais ni les PJ ni la milice locale n'ont le pouvoir de tuer les géants. On peut envisager de creuser plusieurs fosses assez grandes pour piéger un géant chacune, mais cela nécessiterait un travail gigantesque. De plus, il serait très difficile d'attirer les fomorians à cet endroit précis en raison de l'immensité du marais, et quasiment impossible de les piéger tous les quatre en même temps.

La seconde possibilité prend en compte le dragon Inzeldrin. Cette vieille femelle se considère comme la Reine du Marais. Elle passe le plus clair de son temps à dormir (mais se montre

on ne peut plus alerte si les PJ parviennent à trouver la butte où elle réside). Elle est bien évidemment d'alignement mauvais, mais cela ne l'intéresse aucunement de s'attaquer aux humains des environs (il lui est tellement plus facile d'utiliser un sort d'*invisibilité* en ces rares occasions où elle désire croquer une tête de bétail). Satisfaite du culte que lui vouent les hommes-lézards et des offrandes qu'ils lui apportent, Inzeldrin ignore les humains et le bétail vivant à l'extérieur de son petit "royaume". Selon elle, ils ne méritent même pas son attention car ils ne représentent pas la moindre menace. En fait, elle désire seulement rester bien tranquille à se reposer, à rêver, à penser au sens de la vie, bref à faire tout ce que font les reptiles intelligents pour occuper leurs siècles d'existence. Elle n'est pas hostile envers les PJ lorsqu'ils s'approchent (elle sait en effet qu'elle peut tous les croquer sans risquer de s'étirer un muscle et part du principe qu'eux aussi en sont conscients). Elle s'attend bien évidemment à ce qu'ils la flattent, et quelques offrandes ne peuvent que la mettre de bonne humeur.

Il serait stupide d'attaquer ce dragon. Inzeldrin est certes suffisante, mais ce n'est pas pour cela qu'elle va permettre aux PJ de trop s'approcher d'elle ou de pouvoir la prendre à revers (son ouïe et son odorat sont excellents, ce qui lui permet de détecter les personnages cachés ou invisibles). Si les PJ décident tout de même de l'attaquer, montrez-vous magnanime ; peut-être se satisfera-t-elle de tuer la moitié d'entre eux et de laisser les autres s'enfuir ventre à terre dans le marais (où il faudra que chacun bénéficie d'un jet de sauvegarde réussi pour ne pas se retrouver pris dans des sables mouvants). Les PJ devraient faire preuve de sagesse et tenter de manipuler Inzeldrin en lui rappelant qu'elle est la Reine du Marais et qu'il lui faut donc tuer ou chasser ces fomorians qui essayent de s'emparer de son royaume (elle peut aisément le faire en se contentant de les survoler et en utilisant son souffle). En fait, un petit combat intéressant ne serait pas pour lui déplaire. Si les PJ ne savent pas comment procéder, Inzeldrin se vante devant eux d'être la Reine du Marais et leur explique qu'elle désire simplement vivre en paix et que s'attaquer aux misérables humains de la région ne l'intéresse pas. Voilà qui devrait aiguiller les PJ dans la bonne direction.

Mais Inzeldrin reste tout de même un dragon, donc une excellente négociatrice qui attend de recevoir quelque chose en échange de son aide pour chasser les géants. Les fomorians ne possèdent guère de trésors, mais Inzeldrin n'aime pas particulièrement amasser les objets de valeur. Si elle écoute avec plaisir les exploits des PJ, par exemple à la Tour Cassée ou à la mine de Garelleroche, il ne faut pas cependant compter l'acheter par quelques anecdotes. Les PJ et le dragon peuvent toutefois trouver un terrain d'entente : en échange de l'élimination des géants, Inzeldrin demande que les PJ s'arrangent avec les habitants de Thurmaistre pour que ceux-ci lui livrent, à intervalles réguliers (une toutes les deux semaines en moyenne), des têtes de bétail attachées. De son côté, Inzeldrin est prête à utiliser son pouvoir de *croissance végétale* en plein été pour que les récoltes soient plus abondantes et que les fermiers obtiennent également davantage de nourriture pour animaux. Étant loyal, le dragon respectera sa part du marché. Si les PJ arrivent à mener cette négociation à bien, accordez-leur 750 PX chacun (plus, éventuellement, quelques trésors qui auraient pu se trouver dans l'antre des géants, comme des objets restant sur certaines de leurs victimes). Si vous le souhaitez, l'un des jeunes fomorians est toujours dans le repaire. C'est un adversaire très dangereux, mais les PJ devraient être capables d'en venir à bout sauf s'ils sont encore tous de niveau 1.

Les PJ mettront peut-être du temps à penser à demander l'aide du dragon. Dans ce cas, faites bien prendre conscience aux joueurs des trois éléments suivants : (1) leurs personnages n'ont aucune chance contre un dragon de cette envergure ; (2) de la même manière, les géants les tailleraient en pièces ; (3) et enfin, qu'y a-t-il dans la région qui puisse régler leur compte à quatre géants ? Ne laissez pas les PJ se reposer sur les rôdeurs. C'est à eux, et à eux seuls, qu'il incombe de trouver la solution à ce problème.

À vous de voir si Inzeldrin possède quelques renseignements au sujet des enlèvements. Elle peut par exemple savoir qu'une tribu d'orques réside sous la mine de Garelleroche ou même qu'il existe une entrée dans les Tréfonds Obscurs au fond de cette même mine. Elle peut aussi avoir entendu parler de Fandruzsch, le dragon d'ombre du livre II, être au courant de la présence de prêtres de Myrkul/Nerull/Thanatos dans la région, tout en ignorant où ils se trouvent exactement (elle sait en tout cas qu'il n'y en a aucun à proximité, c'est-à-dire à l'intérieur du Marais de Shrieken). Elle se souvient parfaitement du château abandonné du Bois aux Épines et sait où il se trouve. Comme les dragons connaissent énormément de choses (et comme ils peuvent, sans aucun problème, refuser de répondre à une question bien particulière), Inzeldrin représente pour vous un excellent moyen de fournir quelques indices aux PJ quant à ce qui les attend à la Tour Cassée ou à la mine de Garelleroche.

Inzeldrin, vieux dragon vert : CA -4 ; VD 9, vol 30 (C), natation 9 ; DV 17 ; pv 77 ; TAC0 3 ; #AT 3 ou 1 ; Dég 1d8+8/1d8+8/2d10+8 (griffe/griffe/morsure) ou 16d6+8 (souffle) ; AS souffle un nuage de chlore empoisonné (15 mètres de long sur 12 de large et 9 de haut), sorts, aura de *terreur* (27 mètres de rayon) ; DS immunisée contre les gaz, détecte les créatures cachées ou invisibles (jusqu'à 24 mètres), *clairaudience* jusqu'à 48 mètres de son antre, sorts ; RM 30% ; TA T (24 mètres de long plus une queue de près de 22 mètres) ; NM champion (16) ; Int élevée (12) ; AL LM ; PX 16.000. Pouvoirs spéciaux : *respiration aquatique* (à volonté), *suggestion* (une fois par jour), *distorsion du bois* (trois fois par jour), *croissance végétale* (une fois par jour). Sorts (jetés comme si le dragon était un magicien ou un prêtre de niveau 14) : *bouclier, invisibilité, projectile magique, protection contre les projectiles non-magiques ; langage des animaux*.

Les Collines de Milletaille

La légende veut que la topographie de ces collines serait due à l'intervention d'une Puissance (Clangeddin sur Toril ou Oerth ; Kaygar sur Mystara) qui aurait tranché les montagnes existantes en deux (à mi-hauteur) à l'aide de sa hache (ou de son marteau) et en aurait pris la moitié supérieure pour s'en aller bâtir un château sur son plan natal. Les collines, qui s'élèvent de soixante à plus de cent mètres, ont des pentes très inclinées et sont couvertes de fossiles (principalement des coquillages). En les voyant, on pourrait en effet penser qu'elles ont été coupées en deux et que cela à mis au jour les fossiles qu'elles gardaient en leur sein. Ces collines stériles sont dépourvues de vie animale, hormis quelques aigles qui se sont installés sur les sommets du massif rocheux central et qui s'emparent de temps en temps des agneaux des environs.

Le château de Parlefroy, solide structure carrée qui accueille la famille de Parlefroy depuis qu'elle a quitté le château de Haulteflèche il y a près d'un siècle, est niché au creux de ces collines. Le chef de famille est aujourd'hui le comte Sandior Parlefroy, un individu têtu et plaisant mais guère intéressant, aux cheveux blancs comme neige et âgé de soixante et onze ans. Lyntern, son unique héritier, n'a que dix-huit ans. La mère du jeune homme (la cinquième à essayer de donner un héritier au comte et la première à réussir, à la grande stupéfaction de Sandior) mourut en le mettant au monde. Aujourd'hui, avec un père qui lui semble si lointain, le pauvre Lyntern connaît une grande solitude. C'est un guerrier de niveau 1 ayant 17 en Force et en Constitution, prêt à suivre les PJ dans leurs aventures s'ils lui en laissent l'occasion. Même s'ils n'y sont pour rien, les PJ seront alors mal vus de Sandior. Le comte n'a en effet nulle envie que son fils aille affronter les dangers de folles équipées dans la nature (c'est ainsi qu'il définit ce que d'autres appellent des aventures), alors qu'il doit hériter du titre et des terres familiales.

Aventures

Le chapitre "L'appel des ténèbres" propose une mini-aventure se déroulant dans la Lande du Molosse Hurlant. Une fois que les PJ se seront fait un nom et auront gagné un ou deux niveaux, le comte pourra louer leurs services pour diverses raisons. Les fomorians du Marais de Shrieken sont, par exemple, une de ses préoccupations principales et il serait prêt à offrir une forte somme d'argent aux PJ s'ils parvenaient à l'en débarrasser.

Voici quelques autres idées d'aventures au service du comte Parlefroy :

✦ L'ancienne crypte. Par le plus grand des hasards, les hommes de Parlefroy découvrent une vieille sépulture au cœur des Collines de Milletaille. Le comte craint qu'elle soit occupée par des morts-vivants ou qu'une ancienne malédiction lui soit associée ; il demande donc aux PJ de l'explorer.

✦ Les géants 2, le retour. Parlefroy désire agrandir son château. Il a appris que des géants des pierres vivaient plus loin vers l'est, dans les hauteurs des Collines de Milletaille. Il aimerait bien les recruter pour que les travaux soient rapidement achevés. Il envoie donc un PJ ayant beaucoup de Charisme ouvrir les négociations. Les géants sont d'accord, mais ils veulent tout d'abord que les PJ leur rendent un petit service…

✦ Gare à la rage ! Des chiens sauvages et enragés ont été aperçus dans le Bois Rouge. Le comte souhaite que les PJ les exterminent, pour que la récolte de baies d'été puisse se dérouler comme prévu.

Compte tenu de la position qu'il occupe dans la région, Parlefroy est un excellent employeur pour les PJ. N'hésitez pas à faire appel à lui à chaque fois que vous désirez introduire une nouvelle aventure secondaire, soit parce que les PJ ont besoin de points d'expérience, soit pour maintenir l'équilibre de la campagne.

Cavernes Profondes

Les PJ peuvent se demander s'il existe, dans la région, des réseaux souterrains plus profonds que les mines ou les grottes du Grand Vallon Rocheux. Les vieux mineurs sont persuadés qu'il existe des passages sous les mines, mais personne ne les a vraiment visités et il n'en existe aucune carte. Si les PJ posent ce genre de question un peu trop tôt, c'est-à-dire bien avant que vous ne désiriez les envoyer à la mine de Garelleroche, faites-leur suivre une fausse piste qui les entraînera dans le Grand Vallon Rocheux.



Les ruines du Bois aux Épines

Dans ce chapitre, les PJ affrontent le premier groupe de ravisseurs, composé de Ranchefus et de ses sbires (principalement des voleurs) et qui se terre dans les ruines du château de Haulteflèche, aujourd'hui connu sous le nom de Tour Cassée. Les **plans 4** et **5** représentent les deux étages du château. Il faut que la plupart des PJ aient atteint le 3ème niveau pour espérer venir à bout des périls de ce lieu. Si ce n'est pas le cas, Garyld ou Kuiper doivent tout faire pour les décourager de s'y rendre, en les aiguillant par exemple vers des mini-aventures pouvant leur permettre de gagner les points d'expérience nécessaires. Ou, si vous préférez, vous pouvez renforcer le groupe en y incluant l'un des rôdeurs ou Oleanne la druidesse. Mais ce PNJ aura droit à autant de PX et de trésors que les PJ, ce qui ralentira d'autant leur progression en niveaux. Pour mener à bien cette partie de la campagne, les PJ doivent impérativement avoir accès aux sorts de 2ème niveau (tels qu'*invisibilité, immobilisation des personnes, silence sur 3 mètres, nuage puant, toile d'araignée*, etc.).

Les environs de la place-forte

Déterminez normalement les rencontres aléatoires dans le Bois aux Épines, mais ignorez les adversaires trop dangereux lorsque les PJ se trouvent à proximité de la tour ; cela risquerait de trop les affaiblir, car ils doivent être en possession de tous leurs moyens pour mener leur assaut à bien.

La place-forte se dresse au centre d'une clairière qui se prolonge sur une trentaine de mètres au-delà de ses murs. C'est au nord-est, à côté de la petite tour de garde, que gît la flèche en pierre qui la surplombait autrefois et qui donnait son nom au château. La végétation de la clairière est jaunie et malade, et n'importe quel PJ druide peut aisément déterminer qu'une malédiction y affecte la flore. La clairière est piégée. Quelle que soit la direction d'où viennent les PJ, il y a 50% de chances qu'ils déclenchent un piège (fosse ou piège à épieu). Les fosses sont profondes de trois mètres et leur fond est tapissé de pieux en bois ; ce piège inflige 1d6 points de dégâts pour la chute plus 1d8 pour l'empalement (1d4 si celui qui tombe porte une armure métallique). Le piège à épieu repose sur un collet placé de manière à être invisible et fixé à un contrepoids. Le PJ qui met le pied dans le nœud de la corde se retrouve hissé dans les airs, la tête en bas, tandis qu'un épieu est violemment projeté dans sa direction (TAC0 13, Dég 1d8). Il continue de pendre par le pied, à trois mètres du sol, jusqu'à ce que quelqu'un vienne le délivrer. La fosse est certes désagréable, mais le piège à épieu est plus ennuyeux encore, car il y a 75% de chances que celui qui est projeté dans les airs soit visible depuis la tour de garde (sauf si les PJ s'approchent du petit château de nuit et sans éclairage), ce qui alerte les brigands. Il existe plusieurs façons d'éviter ces pièges : un voleur inspectant le coin peut les repérer normalement grâce à un jet réussi de détection des pièges, un rôdeur peut utiliser sa compétence de pistage pour suivre les traces des brigands et ainsi éviter les pièges, tandis qu'un druide a la possibilité de se servir de *détection des collets et des fosses*.

Les PJ peuvent commencer par repérer les alentours de la place-forte (en se camouflant, en envoyant un voleur ou un rôdeur capable de se cacher dans l'ombre, en utilisant un sort d'*invisibilité*, etc.). Bien évidemment, le fait d'être invisible ne signifie pas que l'on est également silencieux ! La tour mesure près de neuf mètres de haut, c'est-à-dire exactement le double de la hauteur des remparts (quatre mètres cinquante). La tour de garde présente quelques dangers (voir 12, ci-dessous), mais il est possible d'escalader les murs de la place-forte. Le toit du château est plat, sauf au-dessus de la cour, de sorte qu'un agile PJ peut escalader les remparts, traverser le toit à pied, redescendre de l'autre côté et ouvrir la grande porte à ses compagnons. Cela est toutefois plus facile à dire qu'à faire, et un personnage capturé seul à l'intérieur risque de gros ennuis. C'est à vous de décider si un voleur petit-homme peut entrer par un conduit de cheminée, mais nul autre PJ n'en a la possibilité.

La Tour Cassée

Les pages qui suivent indiquent la position des ravisseurs au moment où les PJ déclenchent leur assaut. Mais une fois l'alerte donnée, les brigands ne resteront pas isolés dans leurs quartiers à attendre que les PJ viennent les abattre les uns après les autres. Ce sont des adversaires mobiles et bien organisés qui s'empresseront d'aller défendre leur repaire au moindre signe d'agression (voir les considérations tactiques qui suivent la description des diverses pièces). Ils ont pour stratégie d'attaquer tous en masse et de ne pas ménager leurs efforts. Ils veulent éviter à tout prix que l'un de leurs agresseurs s'échappe et aille raconter à tout le monde où leur base se trouve. C'est pour cette raison qu'ils poursuivront aussitôt tout personnage tentant de s'enfuir (ce qui risque probablement de se produire). Il serait surprenant que la Tour Cassée tombe dès le premier assaut. Des considérations stratégiques suivent la description de la place-forte. Ne tenez aucun compte des règles de moral et fiez-vous plutôt à votre bon sens : les ravisseurs sont maléfiques mais n'ont aucun point de repli, et ils ont plus peur encore de leur prêtre que des PJ. Pour la plupart d'entre eux, la reddition ne sera pas une option tant que leur mort ne sera pas certaine. Deux des voleurs, Balrat et Wilmors, ne se rendront jamais, et ce quelles que soient les circonstances, car ils sont sous l'effet de *potions de domination*. Ranchefus refusera également de déposer les armes. Par contre, Heydrus le voleur ne se fait pas prier pour se rendre si on lui en offre l'occasion, et sa capture est vitale au démantèlement du réseau de ravisseurs.

Les brigands du château possèdent 2d10 po (ou l'équivalent) par niveau. Tout objet qu'ils pourraient également détenir est mentionné dans la description de chacun.

1. Grande porte

Cette porte à double battant est haute de trois mètres et fermée par une barre. Un sort d'*ouverture* ne peut l'ouvrir (voir la description du sort dans le *Manuel des Joueurs*) mais il est possible de l'enfon-

cer grâce à un jet réussi de barreaux et herses (dans ce cas, la porte est brisée mais peut être réparée si les brigands disposent de suffisamment de temps). Le battant de droite s'orne d'un judas grillé et il y a 75% de chances que le garde regarde par cet orifice en cours de journée (la nuit, la porte n'est pas gardée). S'il remarque quelqu'un, son premier réflexe est de prévenir ses complices situés en 2a et 2b. Aucun feu ne brûle dans la place-forte en cours de journée, mais une légère fumée s'échappe en soirée des pièces 8 et 10 (à vous de décider si l'infravision permet de le discerner).

Garde de la porte, voleur de niveau 3 : CA 7 (base) ou 6 (armure de cuir cloutée, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 12 ; TAC0 19 ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d6 (épée courte ou arc long et flèches légères) ; AS +4 pour toucher et double dégâts en cas d'attaque sournoise ; DS se cacher dans l'ombre (35%), déplacement silencieux (40%) ; TA M ; AL NM ; PX 120. DEX 15.

2a/2b. Salles de garde

Chacune de ces salles de garde accueille un guerrier, un voleur expérimenté et un sous-fifre. À n'importe quel moment, l'un de ces trois brigands se trouve en train de dormir (déterminez aléatoirement duquel il s'agit). Les voleurs peuvent conserver leur armure de cuir cloutée lorsqu'ils dorment, mais les guerriers ont besoin de 1d3+1 rounds pour enfiler leur cotte de mailles. À vous de décider s'ils prennent le temps de le faire (tout dépend sans doute du type d'alerte déclenchée ; si les PJ ont déjà franchi la grande porte…). Enfin, il y a également un méchant chien de garde en 2a (traitez-le comme un chien de guerre). Il s'agit là de quartiers spartiates et poussiéreux qui ne contiennent guère plus que trois paillasses, quelques vêtements sales et les restes du précédent repas.

Brigands (2), guerriers de niveau 2 : CA 5 (base) ou 4 (cotte de mailles et bouclier) ; VD 9 ; pv 18, 14 ; TAC0 19 (2a : 18 grâce à son bonus de Force ; 2b : 17 grâce à une *épée longue +1* et à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d8+1 (2a : épée longue, bonus de Force) ou 1d8+2 (2b : *épée longue +1*, bonus de Force) ; TA M ; AL NM ; PX 35 chacun. Le garde de la salle 2a est une femme qui porte à la main gauche un anneau en argent serti de nombreuses pierres de lune (valeur 125 po). Le garde de 2b possède une *épée longue +1* extrêmement bien polie. Tous deux ont 17 en Force.

Brigands (2), voleurs de niveau 3 : CA 7 (base) ou 6 (armure de cuir cloutée, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 13, 12 ; TAC0 19 ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d6 (épée courte ou arc long et flèches légères) ; AS +4 pour toucher et double dégâts en cas d'attaque sournoise ; DS se cacher dans l'ombre (35%), déplacement silencieux (40%) ; TA M ; AL NM ; PX 120. Le brigand de la salle 2b possède une paire de belles bottes en cuir (valeur 25 po) ; le talon de la botte droite comporte un compartiment secret, qui renferme un petit diamant (valeur 700 po). Ces deux voleurs ont 15 en Dextérité.

Sous-fifres (2), voleurs de niveau 1 : CA 7 (base) ou 6 (armure de cuir cloutée, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 6, 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d6 (épée courte ou arc long et flèches légères) ; AS +4 pour toucher et double dégâts en cas d'attaque sournoise ; DS se cacher dans l'ombre (15%), déplacement silencieux (20%) ; TA M ; AL NM ; PX 35 chacun.

Chien de guerre : CA 6 ; VD 12 ; DV 2+2 ; pv 11 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 2d4 (morsure) ; AL N ; TA M (1,8 m de long) ; NM moyen (10) ; Int partielle (4) ; AL N ; PX 65. Ce chien porte un collier décoré de pointes en argent et d'un pendentif du même métal portant son nom, "Éventreur" (valeur 15 po).

3. Cour

Cette partie du château n'est pas couverte par un toit. Le seul détail digne d'être mentionné est le petit puits à margelle de pierre permettant d'aller puiser de l'eau potable. Deux seaux sont posés juste à côté. L'horrible odeur qui plane ici annonce clairement que les brigands ne se posent pas de cas de conscience lorsqu'ils ont un excès de bière à évacuer. Il y a une grosse tache de sang sur le mur menant à la salle de garde 2a, ainsi que quelques dents humaines éparpillées à terre.

4. Armurerie

L'ancienne armurerie a été pillée depuis longtemps, et seuls une poignée de bâtons pourris et des meubles à moitié brisés parsèment encore cette pièce autrefois très belle. Le coin nord-est est, en fait, une cage aux barreaux de fer, qui servait autrefois à enfermer les prisonniers. Une paillasse sale et tachée de sang en est le seul ornement, à l'exception d'une paire de menottes fixées au mur. La cage est vide et ouverte. Si les PJ fouillent consciencieusement cette pièce (ce qui leur prendra au minimum un tour), ils peuvent découvrir quelque chose que les brigands ont manqué : une petite trappe parfaitement à niveau avec le plancher se trouve presque au centre de la pièce. Elle mesure quarante-cinq centimètres sur trente. Elle est fermée à clef, mais peut être ouverte par un voleur ou en utilisant un pied de biche ou un objet similaire. Cette trappe cache une cavité dans laquelle se trouvent une *arbalète légère +2* et un carquois contenant 13 *carreaux d'arbalète +1*.

5. Écurie

Ce bâtiment est en mauvais état et la porte en bois qui en garde l'entrée a manifestement subi d'importants dégâts (on y voit plusieurs trous gros comme le poing). Trois chiens énormes sont enchaînés ici, au milieu du foin infesté d'insectes et de la charpente à moitié effondrée. Ils sont tous attachés au mur nord et peuvent être lâchés en un round (chacun) par les brigands. On les néglige et ils sont dans un état lamentable. Ils luttent farouchement (+1 au toucher mais -1 aux dégâts en raison de leur faiblesse, NM 15) et les mauvais traitements dont ils font l'objet les ont rendus si fous qu'il y a 25% de chances qu'ils attaquent le premier humain venu

(qu'il soit PJ ou brigand) dès qu'on les délivre. Leurs caractéristiques sont les mêmes que celles du chien de guerre de la salle de garde 2a, à l'exception de leurs points de vie (pv 9, 8 et 6).

6. Réserve à bois
Du bois de chauffage et des débris en tout genre parsèment cette pièce. Une lanterne ou toute autre source de lumière permet de repérer un chemin qui conduit à une trappe située à l'autre extrémité de la salle, mais pleinement visible depuis l'entrée. Elle s'ouvre sur un escalier menant aux souterrains du château (voir page 45).

7. Magasin
Nourriture (tubercules, céréales, etc.), cordes, huile (quarante flasques), bois de chauffage et équipement en tout genre (toile, bottes de rechange, pieds de biche, etc.) sont entreposés dans cette pièce fermée à clef. Si vous le souhaitez, les PJ peuvent trouver là des objets des tables d'équipement du *Manuel des Joueurs*. Le seul véritable trésor de ce magasin ne peut être découvert qu'après un minimum de deux tours d'intenses recherches ; il s'agit d'une lanterne ornée de filigranes argentés et aux parois en cristal rouge (valeur 150 po).

8. Salle de réception
C'est dans l'ancienne salle de réception du château que les brigands mettent au point leurs tristes exploits. Quelle que soit l'heure de la journée, il y a 20% de chances que chacun des PNJ suivants se trouve ici (jetez les dés pour tous) : Balrat, Wilmors et Ranchefus en personne (voir 9 à cet étage et 24 dans les souterrains pour avoir les caractéristiques de ces PNJ). La salle est dominée par une grande et belle table en bois sombre, sur laquelle les voleurs ont gravé leur surnom (souvent de très mauvais goût), leurs initiales et tout ce qui leur passait par la tête. Pour le reste, les magnifiques tapisseries et boucliers décoratifs qui ornaient les murs de cette salle ont été volés puis vendus depuis longtemps, et seuls les chevrons travaillés avec soin annoncent encore que c'était là autrefois un lieu grandiose. La salle démunie de meubles est couverte de poussière, mais un feu brûle tout de même, la nuit, dans la grande cheminée de pierre. Le conduit de la cheminée, également en pierre, s'élève entre deux meurtrières. Une grosse cloche en laiton est fixée au mur juste au-dessus de l'âtre.

9a-e. Quartiers des serviteurs
Ces petites pièces, autrefois réservées aux serviteurs, logent désormais les deux voleurs qui dirigent la bande avec Ranchefus, ainsi que le misérable petit voleur qu'ils humilient en permanence pour le plaisir. Balrat loge en 9a, Wilmors en 9c et leur jeune souffre-douleur, Heydrus, en 9e. Leurs chambres sont sales et visiblement jamais nettoyées ; couvertures et draps crasseux sont roulés en boule sur des lits sordides, vêtements maintes fois portés gisent dans tous les coins, et ainsi de suite.

Balrat, voleur de niveau 4 : CA 7 (base) ou 3 (armure de cuir, bonus de Dextérité, *anneau de protection +1*) ; VD 12 ; pv 15 ; TAC0 19 (18 avec son *épée bâtarde +1*, 17 avec son arc court et son bonus de Dextérité) ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d8+2 (*épée bâtarde +1* et bonus de Force) ou 1d6/1d6 (arc court et flèches légères) ; AS +4 pour toucher et double dégâts en cas d'attaque sournoise ; DS se cacher dans l'ombre (55%), déplacement silencieux (60%) ; TA M ; M 20 (*potion de domination*) ; AL CM ; PX 270. FOR 16, DEX 18. Balrat possède une *potion de soins* et une paire de dés en ivoire aux points représentés par de minuscules héliotropes (valeur 250 po pour les deux) rangée dans une bourse en cuir qu'il porte à la ceinture. Ni gros ni maigre, il mesure un mètre quatre-vingt-trois, a les yeux noisette et ses cheveux noirs commencent à grisonner. Son nez est cassé et ses deux incisives supérieures ont disparu.

Wilmors, voleur de niveau 4 : CA 6 (base) ou 3 (*bracelets de défense CA 6*, bonus de Dextérité, pas d'armure) ; VD 12 ; pv 20 ; TAC0 19 (18 avec son *épée courte +1*, 16 avec son *arc court +1* et son bonus de Dextérité) ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d6+1 (*épée courte +1*) ou 1d6+1/1d6+1 (*arc court +1* et flèches légères) ; AS +4 pour toucher et double dégâts en cas d'attaque sournoise ; DS se cacher dans l'ombre (55%), déplacement silencieux (65%) ; TA M ; M 20 (*potion de domination*) ; AL NM ; PX 270. CON 16, DEX 17. Wilmors a également en sa possession un *parchemin de protection contre les plantes*, qu'il a dérobé à un magicien enlevé. Il est bien évidemment incapable de s'en servir, mais le conserve dans l'espoir de parvenir un jour à le vendre ou à l'échanger. Il porte une boucle en or (valeur 25 po) à l'oreille droite et un bracelet également en or et orné de crânes en ivoire (valeur 80 po). Il est élancé, mesure un mètre quatre-vingts, a les cheveux bruns et les yeux noisette. Ses ongles sont très longs et très sales, et il a perdu la moitié de l'oreille gauche au cours d'une vieille rixe dans un bar.

Ces deux voleurs sentent légèrement le poisson en raison des *potions de domination* qu'ils ont ingurgitées. Ce sont des fanatiques (20 en moral). S'ils ne sont pas en 8 lorsque les PJ attaquent, chacun a 30% de chances de se trouver dans sa chambre.

Heydrus, voleur de niveau 2 : CA 7 (base) ou 5 (armure de cuir cloutée, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 9 ; TAC0 19 (18 avec son arc court et son bonus de Dextérité) ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d8 (épée longue) ou 1d6/1d6 (arc court et flèches légères) ; AS +4 pour toucher et double dégâts en cas d'attaque sournoise ; DS se cacher dans l'ombre (25%), déplacement silencieux (30%) ; TA M ; M instable (3) ; AL CN ; PX 120. INT 16, DEX 16.

Ce brigand est très important pour les PJ. C'est un minable fini qui ne supporte plus les humiliations que Balrat et Wilmors lui font subir (par exemple, nettoyer leurs bottes après les avoir sciemment salies). Bien évidemment, le travail n'est jamais assez

bien fait pour eux, et ils tabassent donc le pauvre garçon (Heydrus n'a que seize ans) avant de retourner salir leurs bottes pour qu'il recommence à les nettoyer. Ce jeu les amuse pendant des heures, et il n'est donc guère surprenant qu'Heydrus les haïsse à ce point.

Ce jeune voleur a toute l'apparence du débile profond. Il mesure un mètre soixante-dix-huit et est maigre à faire peur, sa peau est scrofuleuse et ses cheveux châtain clair si gras que l'on pourrait penser qu'ils servent depuis des semaines à nettoyer le sol du château. Mais Heydrus est également le seul voleur de la bande prêt à se rendre si cela lui permet de sauver sa peau. Référez-vous aux considérations tactiques au terme de la description des pièces.

10. Cuisine
Sale et dans un état lamentable, la cuisine partage une unique cheminée avec la forge (13). Il n'y a rien de bien intéressant ici.

11. Tour de garde
Cette pièce est dotée d'un escalier en colimaçon qui monte jusqu'en 12 et descend dans les souterrains (22). Une arbalète est posée à chaque meurtrière, de même qu'un carquois contenant vingt carreaux, prêts à servir en cas d'attaque. Il y a également un tube métallique sortant du plafond qui part en direction du couloir orienté plein sud (il est relié à la cloche de la grande salle). Enfin, deux lanternes pleines sont toujours fixées sur leur support à côté de l'escalier qui descend.

12. Poste de garde
Cette plate-forme se dresse à environ neuf mètres du sol et son plancher n'est pas très sûr. Les brigands, qui la connaissent bien, savent exactement les endroits qu'il faut éviter, mais tout PJ ne faisant pas assez attention à l'endroit où il met les pieds a de bonnes chances de passer au travers des planches pourries et de tomber jusqu'en 11, la chute lui occasionnant 3d6 points de dégâts. Il y a 20% de chances par round qu'un tel incident se produise, plus 15% si le PJ porte une armure plus lourde que du cuir (30% s'il est en armure de plates). N'hésitez pas à appliquer d'autres modifications en faisant appel à votre bon sens (par exemple, un semi-homme est beaucoup plus léger qu'un humain et devrait avoir deux fois moins de chances de tomber). Il y a, en permanence, une vigie sur cette plate-forme. Il s'agit d'un voleur de niveau 3 armé d'une arbalète. Il se trouve juste à côté d'un levier métallique qui, s'il est tiré vers le bas, actionne la cloche de la salle 8. La vigie s'ennuie tellement que la moindre présence lui fait actionner la cloche et tirer un ou deux carreaux d'arbalète. Ce voleur est seul sur la plate-forme recouverte de déjections d'oiseaux.

Vigie, voleur de niveau 3 : CA 7 (base) ou 4 (armure de cuir cloutée, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 14 ; TAC0 19 (17 avec son arbalète légère) ; #AT 1 ; Dég 1d6 (épée courte) ou 1d4 (arbalète légère et carreaux légers) ; AS +4 pour toucher et double dégâts en cas d'attaque sournoise ; DS se cacher dans l'ombre (40%), déplacement silencieux (45%) ; TA M ; AL NM ; PX 120. DEX 17. Il cache sous son armure une amulette non-magique en or et argent (valeur 130 po).

13. Forge
Une enclume et des braseros d'âge vénérable sont les seuls signes prouvant que cette pièce, envahie par la poussière et les toiles d'araignées, servait autrefois de forge. Un PJ nain (ou maîtrisant la compétence de maçonnerie) peut voir que le plafond de cette salle a été construit bien après les murs. À l'origine, cette forge était à ciel ouvert pour favoriser la circulation de l'air, mais cette faiblesse défensive fut finalement jugée trop importante et le toit rajouté. Cette pièce n'est jamais utilisée par les brigands.

Considérations tactiques et stratégiques

Avant de détailler les souterrains, voici quelques mots sur la tactique et la stratégie des brigands. Comme cela a déjà été indiqué au début de ce chapitre, les voleurs de la Tour Cassée sont de furieux adversaires. La manière dont ils répondent à un assaut dépend de l'efficacité des PJ. Les gardes situés en 2 et 12 tentent toujours de prévenir Balrat et Wilmors que le château est attaqué. Ces deux derniers se précipitent alors au combat et luttent jusqu'à la mort. Par contre, les voleurs n'ont guère envie d'aller prévenir Ranchefus, car il entre dans une colère noire à chaque fois qu'on le dérange. À moins que les PJ ne se débrouillent particulièrement bien, les guerriers et voleurs de cet étage tentent d'éliminer seuls leurs agresseurs. Par contre, ils peuvent envoyer un sous-fifre sans grande valeur (Heydrus vient aussitôt à l'esprit) détacher les chiens pour qu'ils les aident à repousser les PJ.

Faites à votre idée. Si les PJ dominent le combat de la tête et des épaules (par exemple, si la moitié des gardes ont été tués ou mis hors de combat alors qu'ils n'ont pas perdu plus d'un seul d'entre eux), les voleurs envoient chercher Ranchefus. Ils ont toujours recours à cette tactique si un magicien PJ en met quelques-uns hors de combat grâce à un sort de *sommeil* ou de *toile d'araignée*. Dans ce cas, l'un d'entre eux court comme un fou vers la pièce 6 ou la 11 (celle qui se trouve être la plus proche de lui), puis il descend l'escalier et va alerter le prêtre. Ce messager a besoin de trois rounds pour atteindre Ranchefus, et ce dernier en met cinq de plus pour arriver avec ses morts-vivants (il ne va tout de même pas s'abaisser à courir, d'autant qu'il fera bien plus forte impression en étant précédé de ses zombis).

Si le prêtre vient aider ses sbires, les PJ risquent de n'avoir plus guère de sorts ou de points de vie lorsqu'il arrivera. Prenez un air très menaçant lorsque vous leur décrivez l'apparition de Ranchefus (qui est un individu extrêmement maléfique). S'ils sont malins, ils se replieront certainement. Les brigands tenteront bien de les poursuivre, mais les zombis de Ranchefus sont lents et les PJ devraient donc leur échapper sans problème. Ensuite, ils auront tout intérêt à trouver un endroit où se reposer, se soigner et récupérer leurs sorts. S'ils n'ont pas ménagé leurs efforts pour se faire accepter d'Oleanne, il est possible qu'ils trouvent quelque assistance auprès d'elle et qu'elle les mène à une bonne cachette

(qui sait, peut-être même qu'un ours-garou pourrait monter la garde pendant qu'ils récupèrent !). Sinon, ils seront peut-être dans l'obligation de se replier jusqu'à Milborne ou, du moins, jusqu'à une ferme en bordure du bois.

Les PJ peuvent, cependant, parvenir à déborder les défenseurs de la place-forte dès leur premier assaut et poursuivre leur offensive dans les souterrains. Une nouvelle fois, ils auront sans doute besoin de se replier à un moment ou un autre, mais dans le cas contraire, pas de demi-mesure, c'est la gloire ou la mort. Probablement la mort, d'ailleurs, mais si jamais ils parviennent à prendre le château et les souterrains en un seul assaut, accordez un bonus de 750 PX à chacun. Voilà un groupe pour le moins déterminé !

Si les PJ sont obligés de battre en retraite, le château aura peut-être reçu des renforts à leur retour. S'ils doivent quitter le Bois aux Épines, 1d2 voleurs de niveau 3 viennent renforcer l'effectif de la place-forte (ils sont postés à l'extérieur et jouent le rôle de sentinelles). Ils tentent d'attaquer par surprise (pour bénéficier de leur attaque sournoise) lorsque cela est possible. Les brigands tués lors du premier assaut ont également été transformés en zombis par Ranchefus, mais ce dernier les garde avec lui. Le prêtre s'est installé dans la grande salle (8) et est désormais très alerte.

Si les PJ repartent à Milborne ou à Thurmaistre, ils ne pourront pas être de retour ici avant plusieurs jours. Dans ce cas, la Tour Cassée aura reçu une seconde série de renforts, sous la forme de 1d6+10 orques de la tribu des Crânes Sanglants. Disposez-les comme vous l'entendez dans le château et les souterrains, mais l'un d'entre eux est toujours posté au sommet de la tour (12). Ranchefus retourne alors dans ses souterrains et laisse les orques défendre la place-forte.

Les voleurs survivants prépareront d'autres pièges, dont certains à l'intérieur même du château. Par exemple :

- Piège à arbalète. Placé au niveau de la grande porte et actionné lorsqu'elle est ouverte. Le carreau imbibé de poison frappe avec un TAC0 de 12 et délivre 1d4+1 points de dégâts, plus 15 points provoqués par le poison si le jet de sauvegarde de la victime est raté.

- Piège à huile. Les voleurs laissent une traînée d'huile dans la cour (en la faisant probablement partir de la grande porte) et la recouvrent de paille afin de la masquer. Si les PJ entrent par là, un garde utilise une torche pour mettre le feu à la traînée d'huile. Les PJ subissent 2d4 points de dégâts à chaque round qu'ils passent au niveau de la porte. L'huile cesse de brûler au bout de trois rounds.

- Bombes à poivre. Les voleurs jettent de petites bourses pleines de poivre au visage des PJ. Il s'agit là d'une attaque de zone (même si la "zone" en question n'est guère étendue) et ils bénéficient d'un bonus de +4 au toucher. Les PJ pris dans un nuage de poivre en subissent les effets pendant 1d4+1 rounds ; ils sont incapables d'y voir ailleurs que droit devant eux, leurs attaques s'effectuent à -2 et les dégâts qu'ils infligent subissent un malus de -1. Celui qui subit ce genre d'agression est dans l'incapacité de jeter le moindre sort.

N'hésitez pas à concocter d'autres pièges en pensant à tous les objets que les voleurs peuvent utiliser à l'intérieur du château et dans les environs. Et soyez méchant. Pour ce qui est de la stratégie, les PJ peuvent bénéficier d'un énorme avantage s'ils sont parvenus à capturer Heydrus lors de leur premier assaut, car le jeune homme est capable de leur apprendre énormément de choses.

Heydrus est prêt à négocier sa liberté, et même les PJ d'alignement bon devraient pouvoir accepter un tel arrangement, vu que le jeune homme n'est pas intrinsèquement mauvais. Il jure qu'il n'a jamais enlevé personne (ce qui est vrai) et décrit avec une profusion de détails presque embarrassante les humiliations que Balrat et Wilmors lui font subir. Il connaît le château et les souterrains et peut les décrire assez fidèlement. C'est lui que les brigands envoient chercher le prêtre quand ils ont besoin d'aide (de cette manière, c'est Heydrus qui subit les invectives de Ranchefus et qui reçoit éventuellement un ou deux coups de fléau d'armes si le prêtre est vraiment en colère). Il accepte même de dessiner un plan de la partie des souterrains qu'il connaît. S'il arrive à un accord avec les PJ, donnez aux joueurs l'**aide de jeu #10**. Heydrus peut également révéler aux PJ que les brigands sont alliés avec des orques. Ranchefus reçoit ses ordres par le biais de galeries creusées sous la Tour Cassée, et ce sont des orques qui viennent les lui donner. Le jeune homme sait également que Balrat, Wilmors et parfois d'autres boivent un breuvage que Ranchefus leur fourni (il en est sûr car ils dégagent une odeur nauséabonde après l'avoir ingéré et leurs yeux restent troubles pendant quelque temps). Il a également entendu quelques brigands aguerris parler au cours de leur sommeil et proférer des insanités telles que "les Tréfonds Obscurs" ou "la Reine Sanguinaire", mais ne sait absolument pas ce que cela peut bien signifier. Il n'est pas au courant de l'existence d'une seconde bande de brigands dans la mine de Garelleroche. Si les PJ lui parlent de Jelenneth et la lui décrivent (ou lui montrent le portrait qu'Andren leur a remis), il affirme avec certitude ne l'avoir jamais vue. S'il est relâché, il court aussi vite que ses jambes maigrelettes peuvent le propulser. Heydrus ne reviendra jamais dans la région et n'ira pas prévenir les autres brigands.

Un autre point mérite d'être mentionné ici. Si les PJ ont joué le mini-scénario intitulé "Enlèvement dans la lande" (dans le chapitre "L'appel des ténèbres", page 29) et n'ont pas encore exploré la mine de Garelleroche, il leur suffit d'observer les brigands tués pour remarquer qu'aucun n'a les cheveux roux (ce qu'Heydrus peut d'ailleurs confirmer). Si l'un des joueurs vous le demande explicitement, accordez un bonus de 200 PX à son personnage pour avoir découvert qu'il y avait d'autres ravisseurs et que le travail des PJ n'était donc pas terminé.

Les souterrains

Les souterrains sont majoritairement déserts. Seuls résident ici Ranchefus et la geôlière, ainsi que les morts-vivants du prêtre

et parfois quelques envoyés orques. Mais les zones inhabitées peuvent également présenter des dangers. Utilisez la table des monstres errants appropriée si vous désirez que les PJ fassent des mauvaises rencontres. Évitez toutefois de le faire alors qu'ils s'apprêtent à affronter Ranchefus, qui est bien assez dangereux comme cela. Le **plan 5** représente les souterrains.

Le plafond de chaque pièce s'élève à trois mètres. Il n'y a pas la moindre lumière et aucune porte n'est fermée à clef, sauf indication contraire.

14. Palier

C'est là que les PJ arrivent s'ils descendent par l'escalier situé sous la trappe de la réserve à bois (6). L'escalier s'enfonce d'environ six mètres avant de parvenir à ce palier. Il y a des traces très nettes dans la poussière ; toutes partent vers le nord.

15. La geôlière

La porte menant à cette salle est fermée à clef. La pièce elle-même est éclairée par deux lanternes et ses murs sont couverts d'étranges dessins au fusain (réalisés par la geôlière, qui est totalement démente). Marly est une voleuse de niveau 3 accompagnée de deux chiens de guerre. C'est elle qui détient les clefs des cellules (16a-d). Elle possède quelques objets dérobés à d'anciens prisonniers et rangés dans un coffret caché sous la planche en bois branlante qui lui sert de lit. Le coffret n'est pas verrouillé mais il est protégé par une aiguille empoisonnée (en cas de jet de sauvegarde raté, le poison inflige 2d6 points de dégâts et provoque de violentes nausées chez sa victime, qui se traduisent par un malus de -2 au toucher et aux dégâts pendant vingt-quatre heures). Le coffret contient 60 po, 40 pp et un tas de babioles (anneaux, boucles d'oreilles, un bracelet, un collier et deux petites perles noires) valant un total de 1.000 po. Aucun de ces objets ne semble avoir appartenu à l'une des victimes dont les PJ ont connaissance (Jelenneth, Semheis ou les pèlerins de la Lande du Molosse Hurlant). Marly reste toujours dans cette pièce, quoi qu'il puisse se produire dans le reste de la place-forte. Bien que toujours très calme, elle est complètement folle et très dangereuse. Sa tactique de prédilection consiste à se cacher dans l'ombre pour attaquer ses adversaires par surprise et de les étrangler à l'aide de son garrot.

Marly, voleuse de niveau 3 : CA 10 (base) ou 6 (bonus de Dextérité, pas d'armure) ; VD 12 ; pv 7 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d3 + spécial (garrot) ou 1d4 (dague) ; AS +4 pour toucher et double dégâts en cas d'attaque sournoise ; DS se cacher dans l'ombre (50%), déplacement silencieux (60%) ; faiblesse spécifique : folle à lier ; TA M ; AL LM ; PX 120. DEX 18. Si Marly réussit sa première attaque, son garrot se fixe autour du cou de sa victime. Par la suite, le personnage doit bénéficier d'un jet de sauvegarde réussi contre mort magique (assorti d'un malus cumulable de -2) à chaque round pour ne pas perdre connaissance. Dans le même temps, sa force le quitte et sa vision se brouille, ce qui se traduit par des malus cumulables de -2 au toucher et de -1 aux dégâts. Un PJ inconscient peut survivre un round par tranche de 5 points de Constitution avant de mourir étranglé. Le fait d'ôter le garrot permet bien évidemment de le sauver (la réussite d'un test d'Intelligence à -4 permet à quiconque désire lui venir en aide de comprendre comment le garrot est fixé).

Chiens de guerre (2) : CA 6 ; VD 12 ; DV 2+2 ; pv 14, 10 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 2d4 (morsure) ; AL N ; TA M (1,5 m de long) ; NM moyen (10) ; Int partielle (4) ; AL N ; PX 65 chacun.

16. Cellules

Chacune de ces cellules est fermée par une solide porte en bois munie d'une petite grille métallique à hauteur de visage. Elles sont toutes vides. Une fouille minutieuse de ces cellules verrouillées ne révèle rien, si ce n'est des menottes fixées au mur, de la poussière, quelques taches de sang et des marques de griffures sur les murs. Un test d'Intelligence réussi permet toutefois de remarquer dans la cellule 16c que certaines de ces marques ne sont autres que des symboles nains signifiant "orques", "prêtre + maléfique", "dessous" et "Chic". Un PJ nain a 50% de chances de déchiffrer ces symboles ; un gnome 25%. Les autres races n'ont aucune chance de les reconnaître pour ce qu'ils sont.

17. Débarras

Il s'agit là d'un débarras dont l'intense fouillis cache un rat géant d'une taille hors du commun (il mesure presque quarante-cinq centimètres de long !) que les habitants du château ont chassé jusque-là, puis enfermé dans cette pièce. Ce monstre (DV 1+1, pv 8, PX 35) souffre d'un terrible abcès à la gencive qui le rend fou de douleur et inflige automatiquement une maladie affectant le sang de ses victimes. Il attaque avec une grande férocité dès que quelqu'un entre et il est impossible de le repousser (même à l'aide de feu ou autre). Un PJ affecté par la maladie que ce rat véhicule perd 1 point de Constitution par semaine (les premiers effets se font sentir 1d4 jours après la morsure) et ce jusqu'à ce qu'il soit soigné par un sort de *guérison* ou de *guérison des maladies*. Si sa Constitution tombe à 0, le PJ meurt.

18. Latrines

Le trou circulaire creusé dans cette pièce était utilisé comme fosse d'aisances par les anciens habitants du château. Les voleurs ne s'en servent quasiment jamais mais il reste tout de même des ordures au fond de cette fosse profonde de quinze mètres. Afin de ne pas faillir à la tradition de ce genre d'endroit, si les PJ passent plus d'un round en ce lieu, un ver charognard surgit de la fosse et les attaque.

Ver charognard : CA 3 (tête) ou 7 (corps) ; VD 12 ; DV 3+1 ; pv 13 ; TAC0 17 ; #AT 8 ou 1 ; Dég paralysie (tentacules) ou 1d2 (morsure) ; AS les tentacules paralysent



leurs victimes pour 2d6 tours ; TA G (2,70 m de long) ; NM sans peur (19) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 420.

19. Salle du trésor
La porte secrète menant à cette pièce est verrouillée (c'est Ranchefus qui en possède la clef) mais aussi piégée, car le prêtre y a installé un *glyphe de garde* affectant toute autre personne que lui-même essayant d'ouvrir la porte. Le déclenchement du piège inflige 5d4 points de dégâts à la victime (dus à un froid intense). La pièce se trouvant derrière cette porte était autrefois la trésorerie du château. Il y a là quatre coffres brisés (et vidés de leur contenu) et un cinquième qui contient les trésors et objets magiques que les brigands sont incapables d'utiliser mais qu'ils conservent tout de même dans l'espoir de pouvoir un jour les vendre ou les échanger contre d'autres richesses.

Le coffre est verrouillé (cette clef aussi se trouve en possession de Ranchefus) et protégé par un *glyphe de garde* identique à celui qui a été tracé sur la porte. Mais il y a pire : son couvercle recèle une aiguille plongée dans un poison mortel (la victime décède si son jet de sauvegarde est raté et subit tout de même 3d6 points de dégâts s'il est réussi). Le coffre contient trois sacs renfermant respectivement 1.420 pa, 945 po et 285 pp ainsi qu'une petite bourse pleine de pierres précieuses valant 2.000 po. Il y a également un livre de sorts de voyage sur lequel sont inscrits six sorts de niveau 1, cinq sorts de niveau 2 et trois sorts de niveau 3 (à vous de les déterminer) et un parchemin pour magicien (*dissipation de la magie, flèche acide de Melf* et *immobilisation des personnes*, rédigé au 6ème niveau) contenu dans un tube en jade valant 200 po.

Si vous le souhaitez, Ranchefus peut décider d'amener ces objets en 25 entre le moment où les PJ ont attaqué la Tour Cassée pour la première fois et celui où ils reviennent.

20a-c. Quartiers du magicien
Cette petite succession de pièces abritait le magicien à moitié fou qui servait autrefois les Parlefroy du château. La porte qui y mène depuis le couloir est fermée à clef. Les trois pièces (20a est un salon, 20b une chambre à coucher et 20c est à la fois un laboratoire et un atelier) n'ont manifestement pas été utilisées depuis longtemps, à en juger par l'épaisse couche de poussière, les toiles d'araignées et les déjections de rats qui recouvrent des meubles depuis longtemps pourris. Les tapisseries sont désormais dans un tel état qu'il est impossible d'espérer discerner ce qu'elles pouvaient autrefois représenter.

Le squelette du magicien repose toujours bien tranquillement sur son lit, la nuque brisée. Ce squelette est totalement inoffensif, mais il porte encore à l'index de la main gauche l'anneau d'or qui est à l'origine du massacre de la garnison du château. L'objet a été forgé pour offrir une protection contre les créatures des plans inférieurs et il procure, en effet, un bonus de +2 aux attaques magiques de ces monstres. Malheureusement, il présente un énorme défaut de fabrication qui rend automatiquement hostile à son porteur toute créature des plans inférieurs se trouvant à moins de trois mètres de l'anneau, cette créature faisant alors tout son possible pour s'en prendre d'abord et avant tout au porteur de l'anneau. Le nycaloth qui attaqua le château fut donc irrésistiblement attiré vers le magicien, à qui il brisa la nuque avec autant d'aisance que s'il s'agissait d'une brindille de bois mort.

21. Crypte
Le démon qui détruisit le château empila dans cette salle les cadavres des défenseurs. Sans doute s'agissait-il là de la manifestation de son macabre sens de l'humour. Cette pièce est jonchée de squelettes, comme si les morts y avaient été jetés tels des sacs de patates (ce qui est exactement le cas). Leurs armes et armures sont depuis bien longtemps trop rouillées pour être utilisables, et tout ce qu'ils pouvaient posséder de magique a été dérobé par Ranchefus et ses hommes. Même le prêtre évite de pénétrer dans cette salle, de peur que cela puisse, il ne sait trop comment, inviter la créature responsable du carnage à revenir (Ranchefus a deviné quelques bribes de la véritable histoire du château, assez en tout cas pour laisser ces squelettes tranquilles). Les tombeaux en pierre des anciens Parlefroy sont toujours intacts (la sépulture du paladin Lothar Parlefroy en fait d'ailleurs partie) et il est manifeste qu'ils ont été taillés avec art, même s'ils sont très vieux et commencent à s'effriter.

22. Palier
Cette pièce vide et poussiéreuse n'abrite qu'un escalier en colimaçon qui monte à la tour de garde (11). Des traces de pas bien nettes vont de la porte à l'escalier, et inversement. Elles ne révèlent toutefois pas de façon claire et nette l'endroit où se situe la porte secrète menant en 24, car elles partent pour la plupart vers l'ouest, en direction des cellules (15 et 16).

23. Temple du mal
À l'origine, la chapelle du château était consacrée à une divinité bienveillante (suggestions : Torm sur Toril, Pelor sur Oerth et Ixion sur Mystara). Elle a depuis longtemps été profanée et transformée en un lieu cauchemardesque. C'est là que Ranchefus se débarrasse des captifs qu'il ne transmet pas à ses maîtres et les PJ n'auront aucune difficulté à deviner les supplices qu'il leur fait subir avant de les mettre à mort. Décrivez cette pièce à vos joueurs en fonction de l'attrait que vous éprouvez pour le macabre, mais faites-leur bien comprendre que ce temple est maintenant dédié à un dieu de la mort, ce qui risque de leur faire croire que les enlèvements sont en rapport avec des sacrifices humains.

Après s'être occupés de Ranchefus, les PJ d'alignement bon peuvent gagner 200 PX chacun s'ils nettoient ce temple et le dédient de nouveau à son dieu d'origine. En fait, un PJ prêtre a la quasi-obligation d'agir de la sorte et pourrait perdre des PX s'il ne le faisait pas. Si les PJ consacrent tous leurs efforts à la nouvelle sanctification du temple (par exemple, s'ils font venir Lafayer ou un autre PNJ prêtre pour effectuer les rites et s'ils payent toutes les dépenses occasionnées par l'opération), les PX gagnés doivent être plus conséquents.

Il y a toujours deux zombis dans cette pièce, qui attaquent quiconque n'est pas accompagné de Ranchefus.

Zombis (2) : CA 8 ; VD 6 ; DV 2 ; pv 14, 7 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (poing) ; DS immunisés contre les sorts de *sommeil*, de *charme* et d'*immobilisation*, de même que contre ceux qui sont liés au froid, immunisés contre le poison et les sorts provoquant la mort ; faiblesses spécifiques : frappent toujours en dernier, l'eau bénite leur délivre 2d4 points de dégâts par fiole, peuvent être repoussés ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65 chacun.

24. Quartiers de Ranchefus

Une porte secrète permet d'accéder au repaire du prêtre depuis le reste des souterrains. La pièce principale est toujours défendue par des zombis. Il y en a six ici : un de chaque côté de la porte et quatre autour de Ranchefus, qui lui servent de gardes du corps pendant qu'il jette ses sorts avant de venir au corps à corps.

La pièce est propre et meublée avec goût. Elle comprend, entre autres, des décorations murales somptueuses mais morbides, tout à fait appropriées à la religion du prêtre, deux belles chaises en bois et une superbe table en palissandre, protégée par un dessus de table en cuir et installée près du mur est, ainsi qu'une autre présentant carafes et bouteilles d'alcools de qualité et positionnée contre le mur ouest, à proximité d'un confortable fauteuil. Les carafes et leur contenu valent un total de 200 po, la table en palissandre et les chaises en bois représentant chacune 100 po, une fois réglés les derniers points de détail (vaincre le prêtre et ramener ses objets en un lieu où ils pourront être vendus).

Mais il serait surprenant que les PJ perdent beaucoup de temps à admirer le décor. Ils devront sans doute commencer par s'occuper de Ranchefus et de ses serviteurs.

Ranchefus, prêtre de Cyric/Nerull/Thanatos de niveau 5 : CA 3 (base) ou 1 (*cotte de mailles +2*, pas de bouclier, bonus de Dextérité) ; VD 12, vol 25 (*ailes de vol*) ; pv 39 ; TAC0 18 (15 avec son *fléau de fantassin +2* et son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+4 (*fléau de fantassin +2*, bonus de Force) ; AS sorts ; DS sorts, vol ; TA M (1,80 m) ; AL NM ; PX 650. FOR 17, DEX 16, CON 16, INT 11, SAG 17, CHA 11. Sorts : *imprécation* (x2), *injonction, sanctuaire, ténèbres ; aide, chant, immobilisation des personnes, marteau spirituel, résistance au feu ; animation des morts, dissipation de la magie*. Ranchefus possède un *anneau d'action libre* et des *potions de vol* et *de métamorphose*, ainsi qu'une amulette magique qui a pour fonction de doubler le nombre de squelettes ou de zombis qu'il peut animer (cet objet ne fonctionne que pour les clercs mauvais. Les PJ peuvent gagner 500 PX s'ils le détruisent). Son apparence est décrite dans "L'appel des ténèbres", page 27.

Ranchefus commence toujours par jeter *immobilisation des personnes* sur un magicien. Face à des PJ de bas niveau, il s'attend à ce que le magicien soit capable de l'agresser à coups de *projectiles magiques* et désire donc le mettre hors de combat le plus rapidement possible (de plus, il aimerait bien le capturer vivant). Un prêtre capable de jeter lui aussi *immobilisation des personnes* ne le dérange en rien puisqu'il possède un *anneau d'action libre*. Si ses zombis se débrouillent bien, Ranchefus prend un round pour jeter *aide* (sur lui-même), puis *malédiction* sur le groupe et, s'il le peut, *ténèbres*. Il n'attend alors pas davantage avant de se ruer au combat avec son terrible fléau magique. Si un PJ prêtre parvient à repousser les zombis, Ranchefus tente d'en reprendre le contrôle afin de les renvoyer au combat.

Ranchefus a des alliés orques dans la salle 25 et hurle pour les faire venir à son aide dès que les PJ font leur apparition. Par contre, il n'appelle ses squelettes qu'en cas de coup dur : lorsque les PJ sont parvenus à détruire au moins la moitié de ses zombies, le prêtre se replie (sans cesser de combattre) dans sa chambre à coucher et les squelettes attaquent automatiquement les PJ qui le suivent.

25. Chambre/Bureau

Cette pièce très confortable est décorée avec opulence, le meuble principal en étant un énorme lit à baldaquin aux rideaux de soie (valeur 400 po) et recouvert de belles peaux de loups et de renards argentés (valeur totale 1.500 po). Deux squelettes sont postés de part et d'autre de la porte et, au moment où les PJ arrivent, deux orques sont également présents, en train de boire l'excellent cognac de Ranchefus (ce qui n'est pas pour lui plaire, vu le peu de goût des orques). L'un de ces humanoïdes n'est qu'un sous-fifre, mais il n'en est pas de même de l'émissaire qu'il accompagne. Ces deux orques combattent jusqu'à la mort. Ils font tous deux partie de la tribu des Crânes Sanglants et leur bouclier s'orne du symbole que les PJ ont déjà eu l'occasion de voir.

Squelettes (2) : CA 7 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 8, 4 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (épée courte) ; DS les armes tranchantes ne leur infligent que demi-dégâts, immunisés contre les sorts de *sommeil*, de *charme* et d'*immobilisation*, de même que contre ceux qui sont liés au froid, immunisés contre le poison et les sorts provoquant la mort ; faiblesses spécifiques : l'eau bénite leur délivre 2d4 points de dégâts par fiole, peuvent être repoussés ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65 chacun.

Sous-fifre orque : CA 7 (base) ou 6 (armure de cuir cloutée, bouclier) ; VD 9 ; DV 1 ; pv 5 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (épée longue) ; TA M (1,68 m) ; Int moyenne (8) ; AL LM ; PX 35.

Émissaire orque : CA 7 (base) ou 5 (armure de cuir cloutée, *bouclier +1*) ; VD 9 ; DV 3 ; pv 14 ; TAC0 17 (16 avec sa *hache d'armes +1*) ; Dég 1d8+2 (*hache d'armes +1*, bonus de Force) ; TA M (1,82 m) ; Int moyenne (10) ; AL LM ; PX 65. FOR 16.

Si les PJ gagnent, ils peuvent trouver trois clefs sur le cadavre du prêtre. La première, en laiton, ouvre la porte secrète menant en 19. La deuxième, en cuivre et couverte de vert-de-gris, le

coffre de la pièce 19. La troisième, une petite clef en argent, permet d'ouvrir le coffret caché sous le lit du prêtre. Le trésor de Ranchefus est protégé par un autre *glyphe de garde* (infligeant lui aussi 5d4 points de dégâts de froid). Le coffret contient un total de 665 po, 150 pp et un splendide bracelet en platine serti de chrysobéryls, de deux émeraudes et d'un splendide saphir, pour une valeur totale de 4.000 po. Un bout de soie entoure également une clef dorée à poignée d'ivoire, qui est l'une des deux qui ouvrent la grande porte menant aux cavernes des orques (voir "Les orques des profondeurs", page 59). Enfin, le coffret renferme également deux fioles argentées pleines d'un liquide visqueux et sentant légèrement le poisson. Il s'agit de *potions de domination* (quatre doses par fiole). Chacune porte le même symbole que l'anneau des gobelins que les PJ ont peut-être déjà vu (voir le chapitre "L'appel des ténèbres", page 25). Si c'est le cas, ils le reconnaissent. Dans le cas contraire, montrez-leur l'**aide de jeu #6**. Les paragraphes qui suivent expliquent comment identifier les *potions de domination* et ce qui se produit lorsqu'on les boit.

Une fois la victoire acquise

Si les PJ découvrent le passage secret situé dans la chambre du prêtre, ils pénètrent dans un grand réseau de souterrains reliant la Tour Cassée, la mine de Garelleroche et les cavernes des orques. Ce réseau est représenté sur la **carte 8**. Vous pouvez décider que la porte secrète est si bien cachée que des personnages n'ayant pas au préalable exploré la mine de Garelleroche n'ont aucune chance de le découvrir (voir "La mine de Garelleroche", page suivante). Si les PJ empruntent ce passage, n'hésitez pas à leur faire rencontrer un bon nombre de monstres errants (déterminés à partir de la table "Passages souterrains" de la couverture). S'ils persistent, ils aboutissent à l'entrée menant aux cavernes des orques mais ne peuvent pas ouvrir la grande porte tant qu'ils ne sont pas en possession des deux clefs, la seconde se trouvant dans la mine de Garelleroche. Ce qui se passe dans le réseau de souterrains est détaillé dans le chapitre "Les orques des profondeurs", page 59.

Les PJ ont trouvé deux *potions de domination*. Le magicien qui utilise un sort d'*identification* sur l'une d'entre elles apprend que celui qui la boit devient plus aisément contrôlable et influençable (contrairement à, par exemple, une *potion de contrôle des personnes*, qui permet à qui l'ingurgite de contrôler les autres). Afin d'en apprendre davantage, les PJ doivent consulter un sage, un alchimiste ou un magicien ayant au moins atteint le 9ème niveau. Il leur en coûtera un minimum de 1.000 po, et encore faut-il trouver le PNJ en question (personne dans le comté d'Haran ne peut en apprendre davantage qu'un PJ utilisant un sort d'*identification*). Le rapport du sage conclut que la potion a pour effet de mettre qui la boit sous le contrôle de son ou ses créateur(s), et que la race qui a mis cette substance au point est assurément non-humaine et vraisemblablement amphibie (ou du moins liée à l'élément eau). Il est impossible de tirer d'autres conclusions de ces potions.

Les potions de domination

Elles sont conçues par les savants aboleths et ont pour fonction de contrôler les serviteurs éloignés de ces créatures. Lorsque l'on en boit de manière répétée, elles ont pour effet de rendre leur consommateur automatiquement vulnérable au pouvoir de *domination* des aboleths (pas de jet de sauvegarde), et ce quelle que soit la distance qui sépare le malheureux des créatures. Les aboleths peuvent contrôler (dans les grandes lignes) les actes et les pensées des victimes, mais aucun lien télépathique n'est créé entre le maître et l'esclave, et ce dernier doit donc recevoir ses instructions par d'autres moyens. Généralement, la victime est conditionnée par les aboleths de façon à ce qu'elle reconnaisse certains symboles ou glyphes utilisés par cette race et qu'elle obéisse sans réfléchir aux ordres de tout individu lui montrant l'un de ces signes (ce renseignement pourrait manifestement être utile aux PJ s'ils venaient à le découvrir). Les aboleths peuvent également conditionner leurs esclaves pour qu'ils obéissent à certains individus bien spécifiques.

Ceux qui boivent cette potion ne peuvent éviter d'en subir les effets secondaires ; ils se mettent à dégager une légère odeur de poisson et font parfois de terribles cauchemars en rapport avec les aboleths. Si un PJ ingurgite une dose de la potion, il souffre pendant 1d4+2 tours de sévères crampes stomacales (-2 en Force, Dextérité et Constitution ainsi qu'à tous les jets effectués pour représenter des actions entreprises). Pendant les sept jours qui suivent, il est plus vulnérable aux charmes et autres effets magiques du même genre (-2 au jet de sauvegarde). De plus, toutes ses nuits sont troublées par de violents cauchemars, dans lesquels une gigantesque cité souterraine à l'architecture inhumaine jaillit des eaux noires d'un grand lac, tandis qu'une créature semblable à un poisson mais énorme et dotée de tentacules avance lentement vers lui. Il se réveille alors en sueur et totalement terrifiée, incapable de mémoriser des sorts et sans avoir récupéré le moindre point de vie (car aucun repos n'est possible dans ces conditions). N'hésitez pas à déconseiller vivement aux PJ d'ingurgiter une nouvelle dose de cette potion.

Prisonniers
Si les PJ arrivent à faire des prisonniers (par exemple en utilisant des sorts tels que *sommeil* ou *immobilisation des personnes*), référez-vous à l'introduction du chapitre "Les orques des profondeurs", page 59 pour voir ce que leur interrogatoire peut révéler.

Après avoir fini d'explorer la Tour Cassée, les PJ voudront sans doute retourner à leur camp de base (probablement Milborne). Le fait d'avoir éliminé les brigands du Bois aux Épines leur permettra, à l'avenir, de bénéficier des bonnes grâces d'Oleanne, qui les assistera de son mieux tant qu'ils resteront en milieu naturel. L'aventure se poursuit dans le chapitre suivant. Si les PJ ont déjà réglé leur compte aux brigands de la mine de Garelleroche (ils possèdent donc les deux clefs menant aux cavernes des orques), rendez-vous au chapitre "Les orques des profondeurs", page 59.

La mine de Garelleroche

Ce chapitre détaille le second groupe de brigands que les PJ doivent éliminer, sans doute après avoir vaincu la bande de Ranchefus (qui occupe la Tour Cassée). Si la mine est toutefois explorée en premier, vous devrez effectuer quelques ajustements indispensables dans le cours du jeu.

Les PJ pensent peut-être que le problème des enlèvements est réglé maintenant qu'ils ont vaincu les brigands de la Tour Cassée. Certains indices devraient toutefois leur faire comprendre qu'il n'en est rien (par exemple, il n'y a toujours aucune trace de Jelenneth). De plus, certains signes laissent penser que quelqu'un ou quelque chose dirige les brigands (les symboles ornant les *potions de domination* et la présence dans cette histoire des Crânes Sanglants). Voilà qui devrait attiser leur curiosité.

Vaincre les brigands de la mine de Garelleroche exige que les PJ aient atteint le 4ème niveau. Si ce n'est pas encore le cas, faites-leur jouer quelques mini-aventures ou allouez-leur un PNJ, tel que Garyld ou Kuiper, pour cette expédition (ni Shiraz, qui est claustrophobe, ni la druidesse ne pourraient les suivre dans ces boyaux souterrains). Quant à l'événement qui devrait porter leur attention vers la mine... une nuit, le jeune Semheis disparaît de son temple ! On retrouve des signes de lutte (bancs renversés, etc.) et des traces menant vers le nord. Celles-ci peuvent être repérées par un rôdeur ou un autre PJ maîtrisant la compétence de pistage (si aucun personnage du groupe ne remplit ces critères, c'est Garyld qui les aperçoit). Au bout de cinq kilomètres environ, la piste s'infléchit légèrement vers le nord-est et s'estompe peu à peu jusqu'à disparaître totalement.

Et c'est là que la chance vient au secours des PJ, car ils remarquent alors une jeune bergère. Rougissant rouge comme une pivoine lorsqu'on lui demande si elle a vu des brigands dans la région, elle rechigne manifestement à parler. Il suffit d'un peu de persuasion (sans brutalité) pour lui faire admettre qu'elle avait rendez-vous avec son petit ami à l'aube et qu'elle a vu un groupe de silhouettes noires transportant quelque chose de lourd (oui, cela avait peut-être la taille d'un humain) emmailloté dans de la toile ou des couvertures ; il lui est difficile d'être catégorique, car la luminosité était faible et son intérêt se portait ailleurs. Les individus en question ont contourné les Collines de Blanderyde par l'est, puis sont remontés vers le nord.

Les PJ peuvent suivre les brigands en se fiant à ce témoignage, mais ils ont également comme option de revenir à Milborne pour se renseigner sur ce qu'il peut bien y avoir à l'est des Collines de Blanderyde. S'ils consultent le Vieux Geignard, celui-ci le leur apprend et leur propose (pour 5 po) un plan de la mine de Garelleroche, à moins qu'ils se la soient déjà procurée auprès de lui (**aide de jeu #4**). Par la suite, il suffit de quelques bières (afin de rafraîchir sa mémoire) pour qu'il leur explique pourquoi certaines portions de la mine ont reçu des noms étranges (donnez quelques détails aux PJ en vous servant des descriptions qui suivent).

Le Vieux Geignard ou d'autres mineurs toujours en activité (dans les mines de Carman) apprennent aux PJ que la mine de Garelleroche (qui n'est en fait rien de plus qu'une succession de grottes naturelles reliées entre elles par les excavations creusées par les mineurs) a cessé d'être rentable il y a environ soixante ans et que le niveau inférieur doit désormais être très instable en raison des infiltrations d'eau, du pourrissement des étais, etc. Cela fait des années que personne n'entre plus dans ces boyaux, qui sont potentiellement dangereux. Lorsqu'elle était encore exploitée, la mine produisait les "garelles" dont elle tire son nom ; il s'agit de dépôts de cristaux bleus, semi-transparents et ornés de délicates spires ou stries, que l'on utilisait pour confectionner pendentifs, broches et autres bijoux.

L'entrée de la mine est facile à trouver. Elle se trouve à près de huit cents mètres de la bordure des collines, en un lieu où la végétation est toute décolorée (en raison des produits toxiques extraits de la mine). Les galeries sont, bien entendu, d'un noir d'encre, sauf lorsque la description des lieux indique une source de lumière. Vous pouvez faire croiser quelques monstres errants à vos PJ (en utilisant la table de la 3ème de couverture), mais évitez ces rencontres s'ils viennent juste d'affronter les brigands (ou si le combat est imminent). Les noms surprenants qui définissent certaines portions des galeries sont ceux que les mineurs utilisaient il y a bien longtemps, pour des raisons qui sont expliquées ci-dessous.

Niveau supérieur

Ce niveau est représenté sur le **plan 6**. Dans les zones inondées, la profondeur de l'eau ne dépasse jamais trois mètres soixante (jetez 1d4 ; multipliez le résultat obtenu par trente centimètres et ajoutez-y deux mètres quarante pour obtenir la profondeur de l'eau). La hauteur de plafond est très variable et évolue entre trois et neuf mètres (lorsque cela est important, la hauteur spécifique est notée dans le texte).

En plus des trésors indiqués, les brigands de la mine possèdent 2d10 po par niveau. Comme pour la Tour Cassée, ne tenez aucun compte des règles de moral normales avec ces ravisseurs. Ils ont enlevé et assassiné beaucoup de gens et ne s'attendent à recevoir aucune pitié s'ils se rendent. Ils combattront donc jusqu'à la mort. Détail intéressant : chacun de ces brigands porte (sur le sein droit) une broche en argent, toute simple et ayant la forme d'un bouclier. Ces agrafes ne valent presque rien (5 po chacune) mais peuvent être bien utiles en 19.

1. Entrée

La première salle a manifestement été élargie par les mineurs. Les murs de pierre y sont lisses et réguliers.

2. ***Wiverne de garde***
Un sort de *wiverne de garde* jeté au 6ème niveau fonctionne ici pendant la nuit. Les PJ pénétrant dans cette zone possèdent les chances habituelles de le détecter et de le dissiper.

3. La caverne des rêves
Cette salle tire son nom de l'ancienne croyance selon laquelle tout mineur y faisant un somme rêvait de celle qu'il allait épouser. Il s'agit d'une grotte taillée dans le calcaire et ne proposant rien de plus exaltant que des graffiti (principalement de mauvais poèmes d'amour) recouvrant le mur est.

4. Colonne de la reine des âmes
Cette structure magnifique et d'un blanc de lait s'élève tels les tuyaux d'un orgue majestueux. De l'eau goutte lentement de la colonne pour tomber dans la mare qui baigne sa base. Le nom de ce lieu rappelle que les mineurs pensaient qu'une déesse (à déterminer selon votre campagne) les protégeait. Autrefois, ils décoraient d'ailleurs cette colonne à l'aide de fleurs et de petites pierres précieuses offertes à leur divinité.

5. Gardes
Deux petits-hommes nommés Tinsley et Caswell montent la garde en ce point, s'appuyant sur leur infravision. Si la *wiverne de garde* (2) se déclenche, ils savent que des intrus approchent et Tinsley file jusqu'en 10 pour descendre au niveau inférieur et prévenir les gardes de 12. Dans le même temps, Caswell se cache derrière l'une des nombreuses colonnes (qui lui permettent de se cacher dans l'ombre à +20%, pour un score total de 75%). Tinsley se déplace silencieusement et dans l'obscurité, et il a donc de bonnes chances de ne pas se faire remarquer des PJ. Dès que les autres gardes arrivent, Caswell tente de porter une attaque sournoise contre l'un des personnages situés à l'arrière du groupe. Si l'un des petits-hommes est découvert seul par les PJ, il fait semblant d'être terrifié et prétend qu'il a échappé à un enlèvement alors que ses amis se faisaient prendre par les ravisseurs, puis qu'il les a suivis jusqu'à l'entrée de la mine. Il joue les victimes dans l'espoir que les PJ cesseront de se méfier de lui, lui procurant ainsi l'occasion de se retourner contre eux.

Pour ce qui est de la tactique à appliquer si les gardes de 12 arrivent, référez-vous au paragraphe suivant la description de ce niveau.

Tinsley et Caswell, voleurs petits-hommes de niveau 3 : CA 7 (base) ou 4 (armure de cuir cloutée, bonus de Dextérité) ; VD 6 ; pv 12, 11 ; TAC0 19 (16 à la fronde grâce à leur Dextérité et à leur bonus de race) ; #AT 1 ; Dég 1d4 (dague ou pierre de fronde) ; AS +4 pour toucher et double dégâts en cas d'attaque sournoise, infligent un malus de -4 aux jets de surprise de leurs adversaires ; DS +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts, le poison, les bâtons, baguettes et sceptres, se cacher dans l'ombre (55%), déplacement silencieux (55%) ; TA P (90 cm) ; Int supérieure (14) ; AL NM ; PX 120. DEX 17. Tinsley possède un anneau en argent serti d'une topaze (valeur 100 po). Caswell n'a, pour sa part, pas le moindre trésor.

6. La tranche de lard
Le mur de cette caverne présente de larges stries qui font penser à une tranche de lard fumé, d'où le nom que lui ont attribué les mineurs.

7. Le chat
Cette grosse formation rocheuse pleine de creux et de bosses ressemble vaguement à une tête de chat. On l'appelle également parfois le chat de Pargenter, cette dernière étant une célèbre hors-la-loi de l'antiquité qui utilisait cette caverne comme repaire. L'animal n'a guère l'air heureux. Selon la légende, il attendrait le retour de sa maîtresse.

8. Les œufs pochés
Cet étroit passage se distingue par une série de stalactites se terminant par de petites sphères blanches au centre desquelles trône une tâche jaune. C'est là que les gardes arrivant de 12 tenteront d'attaquer les PJ par surprise et de les retenir en faisant pleuvoir une incessante grêle de flèches le long du couloir 8.

9. La grande cascade
Tout le mur nord de cette caverne ressemble à une cascade sculptée dans la pierre. De l'eau goutte lentement le long du mur. Un perceur se cache parmi les stalactites qui ornent le plafond au sud de cet impressionnant décor. Il vient juste de redevenir actif après avoir digéré le semi-homme qu'il a dévoré voici quelques semaines. Il aimerait bien casser la croûte de nouveau, si d'aventure un PJ imprudent lui en donnait l'occasion.

Perceur : CA 3 ; VD 1 ; VD 3 ; pv 12 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 3d6 (empalement) ; AS surprise ; TA M (1,20 m) ; NM moyen (9) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 120.

10. Conduit
Ce puits naturel prenait autrefois naissance à la surface et traversait cette pièce pour finalement atteindre le niveau inférieur. La partie supérieure du conduit a été renforcée par des étais puis bouchée par les mineurs, mais un éboulement est toujours possible. Jeté au mauvais endroit, un sort à base de feu ou ayant des effets tout aussi destructeurs (sort d'acide, *distorsion du bois*, etc.) pourrait déclencher un éboulis (50% de chances) infligeant 4d10 points de dégâts à quiconque se trouverait pris dessous (un jet de sauvegarde réussi contre sceptre, bâton, baguette réduit ces dégâts de moitié). De plus, quiconque se trouvant dans l'aire d'effet ne bénéficierait pas d'un test de Dextérité à -2 réussi se verrait emporté le long du puits jusqu'en 11 (4d6 points de dégâts supplémentaires).

Le puits descend d'une douzaine de mètres jusqu'au niveau inférieur. Une échelle métallique est scellée le long du boyau (au sud).

Considérations tactiques

Si l'un des petits-hommes parvient à alerter les gardes du niveau inférieur, les guerriers postés en 12 et en 15 viennent avec leur chef (Ramor, en 20) voir quelle est la cause du problème. Mais cela nécessite un certain temps. À partir du moment où le petit-homme entre dans le puits, il faut quatre rounds aux guerriers de 12 et 15 pour arriver en 10. Ramor les suit, avec le petit-homme, trois rounds plus tard. Ces individus pensent qu'ils sont de taille à s'occuper des PJ sans la moindre assistance. Toutefois, si le combat tourne franchement à l'avantage des PJ (c'est-à-dire si trois des sept brigands - les quatre guerriers, les petits-hommes et Ramor - sont tués), les survivants se replient vers 20 afin d'aller prévenir les prêtres. Cachés au niveau inférieur, ils attendront les PJ et leur monteront une embuscade (voir les considérations tactiques concernant le niveau inférieur). Bien évidemment, si les PJ tuent les petits-hommes avant que ceux-ci aient eu le temps de donner l'alerte, les brigands du niveau inférieur ne sont pas prévenus de l'intrusion et l'embuscade n'a pas lieu.

Niveau inférieur

Ces galeries sont représentées sur le **plan 7**. Elles sont éclairées par des lanternes fixées au mur à intervalles réguliers (environ tous les douze mètres). La faible quantité de fumée générée se dissipe vite en passant par la roche poreuse menant à 10, ce qui fait que l'air n'est ni trop chaud ni enfumé.

11. Entrée
Quelques manches de pioches pourris et autres têtes de hache rouillées jonchent le sol de cette petite pièce vide.

12. Cabane
Cette vieille cabane se dresse à l'entrée d'une large caverne. Les mineurs y venaient autrefois boire le thé, prendre leurs repas et se reposer. Elle a été réparée par les brigands et offre désormais un toit aux gardes du complexe. Trois guerriers sont toujours postés là, l'un d'entre eux étant en train de dormir à n'importe quel moment de la journée. La cabane ne contient que de l'équipement de base (nourriture, cordes, un peu d'huile, etc.).

Brigands (3), guerriers de niveau 3 : CA 5 (base) ou 4 (cotte de mailles et bouclier) ; VD 9 ; pv 19, 16, 14 ; TAC0 18 ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d8+1 (épée longue, bonus de Force) ou 1d6/1d6 (arc court, flèches légères) ; TA M ; Int moyenne (10) ; AL LM, NM et CM ; PX 65 chacun. FOR 16. L'un des brigands possède une petite chevalière en argent avec un "J" gravé à l'intérieur. Cette bague vaut 25 po, mais elle appartenait à Jelenneth et les PJ devraient la rendre à Andren ou aux parents de la jeune femme. S'ils le font, ils reçoivent chacun 50 PX pour les récompenser de leur honnêteté. Par contre, pénalisez les personnages loyaux bons qui garderaient l'anneau pour eux ! La bourse de ceinture d'un autre guerrier recèle un morceau de cristal rose enserré dans une griffe de dragon en platine (cet objet a également été dérobé à l'une des victimes des brigands ; il vaut 200 po). Le troisième, qui n'a pas de chance aux dés, ne possède pour le moment aucun trésor.

13. La caverne des garelles bleues
C'est d'ici que les plus belles garelles étaient autrefois extraites, et il est manifeste que les murs de cette salle ont été très travaillés. De-ci, de-là, quelques minuscules fragments de garelles sortent de la roche.

14. Caverne engloutie
Cette partie de la mine a été inondée. La mare ainsi formée s'enfonce jusqu'à sept mètres cinquante de profondeur, mais un rebord surélevé permet presque de faire le tour de la caverne en restant au sec. Du lieu indiqué sur le plan provient une lueur qui ne peut être produite que par de l'or. Il s'agit là d'un piège pour les âpres au gain. Un piège grossier, certes, mais la cupidité finit souvent par avoir raison de la plus élémentaire méfiance. La mare abrite une énorme anguille albinos qui sait par expérience que nombreux sont ceux que l'or intéresse. La créature sort alors la tête de l'eau et de les attaquer dans l'espoir de les attirer sous l'eau, captifs de ses puissantes mâchoires.

Anguille albinos, géante : CA 6 ; VD 3 ; DV 5 ; pv 20 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3d6 (morsure) ; AS ne relâche pas sa proie (voir ci-dessous), maladie ; DS immunisée contre les illusions et les fantasmes (trop stupide) ; TA G (4,50 m de long, mais mince pour sa taille) ; NM élite (14) ; Int animale (1) ; AL N ; PX 270.

Quiconque est mordu par l'anguille se retrouve enserré dans ses mâchoires, à moins de bénéficier de la réussite d'un test de Dextérité (à +4 de malus). Une fois saisi, il subit automatiquement 1d3 points de dégâts par round jusqu'à ce que l'anguille soit tuée (elle est aussi têtue que stupide et ne relâcherait sa proie pour rien au monde). Il doit également bénéficier d'un test réussi de Force à chaque round ; en cas d'échec, l'anguille l'attire sous l'eau. Celui qui se retrouve dans cette situation peut très bien se noyer (voir "Retenir son souffle" dans le chapitre 14 du *Manuel des Joueurs*) et subit bien évidemment tous les inconvénients du combat en milieu aquatique (+4 à l'initiative et -4 au toucher). Toute personne mordue par l'anguille a 50% de chances d'attraper une maladie du système vasculaire, qui se traduit par une perte de Force, de Dextérité et de Constitution (1 point de chaque par jour) jusqu'à ce qu'elle

reçoive un sort de *guérison* ou de *guérison des maladies*, qui lui permette de retrouver toutes ses facultés (ou jusqu'à ce que l'une des caractéristiques affectées tombe à 0, auquel cas elle meurt).

La lueur est émise par deux anneaux d'or encore "portés" par une main de petit-homme tranchée. Chaque anneau vaut 75 po.

15. Cabane à outils

C'est là que les mineurs entreposaient leurs outils, cordes et étais pour les protéger de l'humidité. Réparée par les brigands, la cabane a aujourd'hui la même fonction qu'auparavant. Il n'y a ici qu'un seul garde, Jarucz le guerrier. Son odeur corporelle est si immonde et son mode de vie si répugnant que les autres refusent de partager leurs quartiers avec lui. Il y a deux chances sur six pour qu'il soit endormi lorsque les PJ arrivent, sauf si l'alerte a été donnée. C'est un guerrier de niveau 3 dont les caractéristiques sont semblables à ceux de 12, si ce n'est que Jarucz a 21 pv. La cabane contient le même genre d'équipement que celle de 12.

16. Le dôme

Le plafond de cette salle s'élève à sept mètres cinquante audessus du niveau de l'eau, qui atteint quatre mètres cinquante de profondeur au centre de la mare. Un énorme pilier domine le milieu de la caverne. Selon la légende, il ressemble à la masse d'armes d'un célèbre héros (sur Oerth, saint Cuthbert ; sur Toril, cette salle est connue sous le nom de Dôme de Marthammor Duïn ; sur Mystara, sous celui de Dôme de Nyx).

Un cadavre flotte juste derrière le pilier. Sa position le rend très difficile à attraper au lasso, et il est trop décomposé pour qu'il soit possible de le tirer jusqu'à la berge en y plantant une flèche reliée à une corde (la flèche ressort du cadavre à la moindre traction). Le corps est tête en bas et son manteau noir s'étend sur l'eau tel un mauvais présage. Un sort de *marche sur l'eau* ou de *lévitation* permet de l'atteindre, sans quoi il ne reste plus qu'à se jeter à l'eau (au sens propre).

Cette mare abrite deux poissons-chats toujours affamés et plus agressifs que leurs cousins. Heureusement, ils sont aussi plus petits que la moyenne et leur morsure n'est pas empoisonnée.

Gros poissons-chats (2) : CA 7 ; VD natation 15 ; DV 4+1 ; pv 19, 17 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 2d4+1 ; TA M (1,50 m de long) ; NM moyen (9) ; Int animale (1) ; AL N ; PX 175 chacun.

Même si le cadavre est récupéré, il est impossible de le reconnaître (en raison de la décomposition et des poissons-



chats, qui n'ont pu s'empêcher d'en grignoter quelques bouts). Il s'agit de la dépouille d'un magicien capturé, qui souffrait déjà d'une grave maladie de peau avant son enlèvement. Les spécimens malades sont rarement appréciés aussi, n'ayant pas le moyen de soigner cette affliction, les ravisseurs tuèrent-ils le magicien avant de jeter son corps dans cette salle, dans l'espoir que les poissons-chats le dévoreraient (ce qui ne s'est pas produit, car la chair malade avait mauvais goût, même pour eux). Tout PJ touchant le cadavre a 10% de chances d'attraper la maladie qu'il véhicule. Il se mettra alors à perdre 1 point de Constitution et de Charisme tous les trois jours. *Guérison des maladies* permet de stopper la progression de la maladie, mais pas de ramener la victime en parfaite santé ; il faut un sort de *guérison* pour cela.

Le pourpoint trempé du cadavre cache une broche en or sertie de grenats (les brigands ne l'ont pas découverte car ils n'ont pas fouillé l'homme de peur de contracter sa maladie). Il s'agit d'une *fibule bouclier* avec 54 points de protection restants. Cette broche est décorée de façon très étrange (montrez l'**aide de jeu #11** à vos joueurs si les PJ trouvent et inspectent cet objet). S'ils montrent la fibule à Tauster, il leur apprend quelle était l'identité du magicien (reportez-vous au dernier paragraphe de ce chapitre, page 58).

17. Au pays des fées

Ce nom pittoresque provient des nombreuses couleurs que prend la roche en cet endroit (orange, jaune, brun et quelques taches bleues dues aux garelles) et des croyances des mineurs, qui étaient persuadés y entendre "les cogneurs" (ces êtres féeriques seraient selon la légende apparentés aux pechs, qui vivent bien plus bas dans les Tréfonds Obscurs). Le sol de cette partie de la mine est très inégal et rocailleux, ce qui diminue d'un quart la vitesse de déplacement.

18. Les pétales de crabe

On raconte qu'un mineur, sans doute imbibé de trop de bière de Milborne, aurait comparé les anfractuosités de cette caverne à un mélange de pinces de crabe et de pétales de rose. Comme à d'autres endroits de la mine, le calcaire montre ici une multitude de couleurs. Deux crabes-pêcheurs se sont établi dans cette salle et ont tissé leurs lignes avec grand soin pour attraper un maximum de prises.

Crabes-pêcheurs (2) : CA 4 ; VD 1 ; DV 3 ; pv 17, 16 ; TAC0 17 (pinces) ou 15 (fil gluant) ; #AT 2 ; Dég 2d4/2d4 (pince/pince) ; AS fil gluant (ne peut être coupé que par une arme tranchante magique), FOR 18/00 ; DS durs à repérer ; TA M (2,10 m de long) ; NM stable (12) ; Int partielle (3,4) ; AL N ; PX 175 chacun.

Une fois recueillis, les fils des crabes-pêcheurs peuvent être tissés ensemble afin de donner une corde quasiment invisible valant 250 po. Toutefois, les PJ devront pour ce faire s'allouer les services d'un magicien ou d'un alchimiste capable de traiter les fils avec les substances appropriées (Tauster peut le faire pour 125 po).

19. La salle des dieux omnipotents

Ce nom mélodramatique fut donné à cette salle sans grand intérêt en raison d'une déclivité dans le sol (vers le nord) ressemblant à une oreille humaine. Les mineurs croyaient qu'il leur suffisait de murmurer quelques prières pour que leurs dieux les entendent et leur accordent leur protection pendant qu'ils travaillaient là. Il est impossible de savoir si cette croyance était fondée ou pas, mais une chose est sûre : les dieux des mineurs ne sont pas à l'écoute des PJ.

Les prêtres vivant en 20 ont installé des morts-vivants en ce lieu et leur ont donné l'ordre d'attaquer tout individu ne portant pas une broche en argent comme celle qui orne la poitrine de chacun des brigands de la mine. Des PJ qui seraient arrivés jusque-là sans déclencher la moindre alerte pourraient franchir les zombis sans problème si tous portaient une broche. Néanmoins, comme les prêtres de 20 peuvent aisément modifier les instructions des morts-vivants, les PJ pourraient bien se retrouver pris entre deux feux, ce qui n'est jamais agréable.

Zombis (4) : CA 8 ; VD 6 ; DV 2 ; pv 12, 11, 10, 7 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (poing) ; DS immunisés contre les sorts de type *sommeil*, *charme* et d'*immobilisation*, de même que contre ceux qui sont liés au froid, immunisés contre le poison et les sorts provoquant la mort ; faiblesses spécifiques : frappent toujours en dernier, l'eau bénite leur délivre 2d4 points de dégâts par fiole, peuvent être repoussés ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65 chacun.

20. La grande caverne

Après la caverne des garelles bleues, c'est celle-ci qui produisait le plus de pierres précieuses, et il est manifeste qu'elle a reçu une grande attention de la part des mineurs. Les trois chefs des brigands résident ici. Les morts-vivants sont postés de chaque côté de l'entrée et attaquent quiconque tente d'entrer, à l'exception des trois individus décrits ci-dessous (les autres ravisseurs se font toujours entendre avant de pénétrer dans cette salle). Le prêtre et la prêtresse appartiennent tous les deux à la même religion que Ranchefus, de la Tour Cassée, (Cyric/Nerull/Thanatos) et leur compagnon guerrier est "l'homme aux cheveux roux" qui a mené l'assaut contre les pèlerins (voir "L'appel des ténèbres", pge 29). Le plafond est ici haut de neuf mètres, ce qui permet à Shilek de l'éviter et de jeter ses sorts avant d'avoir à combattre. La tactique suivie par les PNJ est détaillée après leurs descriptions, puis viennent les trésors des brigands et la découverte que l'on peut faire en fouillant cette salle.

Shilek, prêtresse de niveau 6 : CA 3 (base) ou 1 (*cotte de mailles +2*, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 40 ; TAC0 18 (16 avec sa *faucille +2*) ; #AT 1 ; Dég 1d4+4 (*faucille +2*, bonus de Force) ; AS sorts ; DS sorts, *bottes de lévitation* ; M sans peur (20) ; AL NM ; PX 1.400. FOR 16, DEX 16, CON 16, INT 11, SAG 17, CHA 15. Sorts : *effroi, imprécation, injonction* (x2), *ténèbres ; aide, connaissance des alignements, immobilisation des personnes, silence sur 5 mètres, wiverne de garde* (déjà jeté) ; *animation des morts, dissipation de la magie, prière*. En plus de ses *bottes de lévitation*, Shilek possède un parchemin sur lequel sont inscrits (au 10ème niveau) les sorts *aide, délivrance de la paralysie* et *prière*, ainsi qu'un objet magique unique du nom de *résidence désirable de Léomund* (décrit plus bas). Elle porte pour 750 po de bijoux et détient une clef dorée ornée d'une poignée en ivoire, similaire à celle qu'avait Ranchefus (elle la porte autour du cou, attachée à une belle chaînette en argent). Shilek mesure un mètre soixante-dix, a environ trente-cinq ans ; ses cheveux noirs sont longs et frisés, ses yeux verts. Elle a des doigts étonnamment longs et minces et se meut avec une grâce extrême. Elle porte une robe noire à la coupe avantageuse, ainsi qu'un manteau bleu muni de fermoirs en argent au niveau du cou (il s'agit là du manteau de Jelenneth, qui vaut 100 po). Comme pour la chevalière (voir 12), cet objet devrait être rendu à la famille de la jeune femme (récompense de 100 PX par PJ).

Imrin, prêtre de niveau 4 : CA 4 (base) ou 2 (*cotte de mailles +1, bouclier +1*) ; VD 12 ; pv 23 ; TAC0 18 (17 avec sa *masse de fantassin +1*) ; #AT 1 ; Dég 1d6+2 (*masse de fantassin +1*) ; AS sorts ; DS sorts ; NM sans peur (20) ; AL NM ; PX 420. FOR 11, DEX 14, CON 15, INT 15, SAG 16, CHA 8. Sorts : *effroi* (x2), *injonction, ténèbres* (x2) ; *aide, immobilisation des personnes, marteau spirituel, silence sur 5 mètres*. Il possède un parchemin écrit au 8ème niveau (*soins des blessures légères, soins des blessures sérieuses* et *délivrance de la paralysie*) et porte une *robe d'utilité* qui est encore munie d'un exemplaire de chacune des pièces "normales" et de 1d4+4 pièces à déterminer aléatoirement. Imrin mesure un mètre soixante-treize et est âgé de quarante-quatre ans. Ses cheveux gris coupés courts ont tendance à disparaître, il est assez rondouillard et a l'air malsain. Il ne cesse de tousser à s'en arracher la gorge et son nez s'orne d'une splendide verrue. Il porte un bracelet très voyant (en or et muni de pendentifs représentant des tanar'ris femelles se tordant de douleur, d'une valeur de 100 po) ainsi qu'un anneau en or orné d'un saphir (1.200 po).

Ramor, guerrier de niveau 5 : CA 2 (base) ou 0 (*armure feuilletée +2, bottes de rapidité*) ; VD 24 (*bottes de rapidité*) ; pv 44 ; TAC0 16 (14 avec son *arc long +1* et son bonus de Force, 13 avec son *épée bâtarde +2* et son bonus de Force) ; #AT 1 ou 2 ; Dég 2d4+3 (*épée bâtarde +2*, bonus de Force) ou 1d8+2/1d8+2 (*arc long +1*, flèches lourdes, bonus de Force) ; NM sans peur (20) ; AL LM ; PX 650. FOR 17, DEX 11, CON 15, INT 8, SAG 9, CHA 12. En plus des objets magiques notés ci-dessus, Ramor possède une *potion de grands soins* et une *dague +2* dans un fourreau fixé au mollet (il ne s'en sert presque jamais). Il est âgé de vingt-cinq ans, mesure un mètre quatre-vingt-dix, est assez mince, a les yeux bleus et les cheveux d'un roux très vif. Une fine cicatrice reliant le bas de son oreille droite à la commissure de ses lèvres lui donne un rictus permanent. Il porte autour du cou un médaillon ringard en or et platine (valeur 125 po) et sent le poisson. Ses *bottes de rapidité* ne lui servent que dans les endroits où il dispose de suffisamment de place pour pouvoir bouger (comme en 13 et en 20). Dans les galeries ou les salles de plus petite taille, il se déplace plus lentement pour regarder où il va et ne bénéficie donc pas du bonus à la CA.

Zombis (6) : CA 8 ; VD 6 ; DV 2 ; pv 14, 12, 11, 10, 7, 4 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (poing) ; DS immunisés contre les sorts de type *sommeil, charme* et *immobilisation*, de même que contre ceux qui sont liés au froid, immunisés contre le poison et les sorts provoquant la mort ; faiblesses spécifiques : frappent toujours en dernier, l'eau bénite leur délivre 2d4 points de dégâts par fiole, peuvent être repoussés ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65 chacun.

Considérations tactiques et stratégiques

Les notes qui suivent la description de l'étage supérieur détaillent la manière dont les brigands réagissent si l'un des deux petits-hommes parvient à descendre prévenir les gardes en 12. Si les PJ forcent par la suite les ravisseurs à se replier, ces derniers tentent d'organiser une embuscade visant à les piéger entre les zones 11 et 17 (ou 11 et 12, si c'est là le chemin pris par les PJ). Ramor se poste en 12 avec les guerriers et petits-hommes survivants. Imrin, pour sa part, se rend en 16 avec la moitié des zombis, tandis que Shilek reste en retrait en 17 avec les autres morts-vivants. Si les PJ se font piéger, ils risquent fort de passer un mauvais quart d'heure. Ils ont tout intérêt à procéder de manière intelligente (en effectuant une reconnaissance ou encore en utilisant des sorts de divination) s'ils ne veulent pas se faire prendre entre deux feux.

Si les petits-hommes ne sont pas parvenus à donner l'alerte, tout le problème consiste alors à savoir si les gardes de 12 et 15 en sont capables avant d'être neutralisés par les PJ. Quoi qu'il arrive, les guerriers essayent toujours de courir jusqu'en 20 pour prévenir les prêtres. Si l'un d'entre eux y parvient, Imrin jette un sort d'*aide* sur Ramor, et ce dernier part aussitôt barrer la route aux PJ. Shilek jette également un sort d'*aide*, mais sur

elle-même, et les prêtres avancent à la rencontre des PJ sous couvert de leurs zombis. Shilek jette *prière* dès qu'elle arrive à portée des PJ, puis Imrin et elle ont recours à des sorts tels que *silence sur 5 mètres* et *immobilisation des personnes* pour mettre les prêtres et magiciens du groupe hors de combat, réservant les *ténèbres* et autres *injonctions* pour les guerriers et les larrons. Les prêtres combattent au corps à corps dès qu'ils n'ont plus de sorts utiles ou si les PJ s'approchent par trop d'eux. S'ils le peuvent, ils se tiennent éloignés de quinze mètres l'un de l'autre, ce qui permet à Imrin de toujours bénéficier de la *prière* de Shilek mais fait qu'il est impossible de les prendre tous deux en même temps dans un sort de zone tel que *toile d'araignée, boule de feu, nuage puant, dissipation de la magie* ou autre. Et n'oubliez pas que chacun des deux prêtres a accès au sort de *délivrance de la paralysie*.

La même stratégie s'applique presque sans la moindre variation si les PJ parviennent à arriver jusqu'en 20 sans que les prêtres aient été prévenus. Dans ce cas, Shilek jette aussitôt son sort de *prière*, suivi d'*aide* (sur elle-même).

Cette bataille devrait être rude pour les PJ. La retraite paraît difficile, car elle passe obligatoirement par une échelle en fer (les joueurs les plus malins auront sans doute réfléchi à l'avance à un plan de fuite). Une *toile d'araignée* ou un *nuage puant* bien placé peut bloquer leurs poursuivants suffisamment longtemps pour leur permettre de se replier s'ils n'ont pas d'autre choix. Il n'est pas obligatoire que Shilek jette son sort de *dissipation de la magie* pour contrer un tel barrage. Néanmoins, les PJ ont tout intérêt à jeter une *toile d'araignée* ou un sort similaire sur les zombis ou sur Imrin, car Shilek n'aurait alors guère d'autre solution que d'utiliser au plus vite sa *dissipation de la magie*. Un second sort de barrage jeté par la suite ne pourrait donc plus être contré.

Si les PJ parviennent à vaincre ce groupe en ne lançant qu'un unique assaut contre la mine, récompensez leur bravoure en accordant 1.000 PX supplémentaires à chacun. Il est toutefois vraisemblable qu'ils se débarrasseront des petits-hommes et de la plupart des guerriers lors de leur première incursion, avant d'avoir à se replier pour reprendre leurs forces et affronter les chefs de la bande et leurs morts-vivants.

Dans ce cas, au retour des PJ, les brigands auront reçu des renforts sous la forme de six orques de la tribu des Crânes Sanglants (CA 6, TAC0 19, pv 6 chacun, PX 15 chacun) équipés de haches d'armes (1d8), d'armures de cuir cloutées et de boucliers (CA 6, base 7). Deux d'entre eux seront postés en 10 afin de donner l'alerte si quelqu'un approche. Deux autres se trouveront dans le passage reliant 11 à 15, les deux derniers dormant en 15 (sauf si Jarucz est toujours vivant, auquel cas ils seront logés en 12). De plus, tous les brigands tués auront été relevés par Shilek sous la forme de zombis (à condition, bien sûr, que cela ne lui fasse pas dépasser le nombre de morts-vivants qu'elle peut animer). Si les PJ parviennent à vaincre les chefs de la bande lors de ce deuxième assaut, accordez-leur 500 PX de bonus à chacun. S'ils doivent se replier de nouveau et revenir une troisième fois à la charge, les bandits n'ont pas reçu de nouveaux renforts (sauf en zombis, que Shilek ne cesse de ranimer à mesure qu'ils sont détruits) et aucun bonus de PX n'accompagnera la victoire des PJ.

Victoire !

Mais où se trouve donc le trésor des brigands ? Caché dans la *résidence désirable de Léomund*. Il s'agit d'une représentation miniature d'une charmante petite chaumière, que Shilek garde dans une bourse de ceinture. On dirait la maquette en céramique d'une maison où seul un fou pourrait vouloir vivre. Si le mot de commande ("Krizek !") est prononcé, l'objet se transforme en véritable chaumière, mais de taille modeste (neuf mètres sur six). Cette maison est quasiment la même que celle qui est créée par le sort *abri sûr de Léomund*. Elle peut prendre la taille d'une véritable chaumière une fois par semaine, pour une durée maximale de huit heures. Elle peut contenir un poids maximum de 450 kg, même sous sa forme réduite (comme un *sac de contenance*), mais il est impossible d'en sortir quoi que ce soit tant qu'elle n'a pas été agrandie. Quiconque se trouve encore dans la maison lorsqu'elle reprend sa petite taille se fait broyer vif et périt dans des souffrances atroces. Il faut effectuer des recherches magiques ou bénéficier d'un jet réussi de connaissance des légendes pour obtenir le mot de commande. Un sort d'*identification* procure une chance de base de 10% de parvenir à ce résultat, plus 1% par point d'Intelligence du magicien au-dessus de 12.

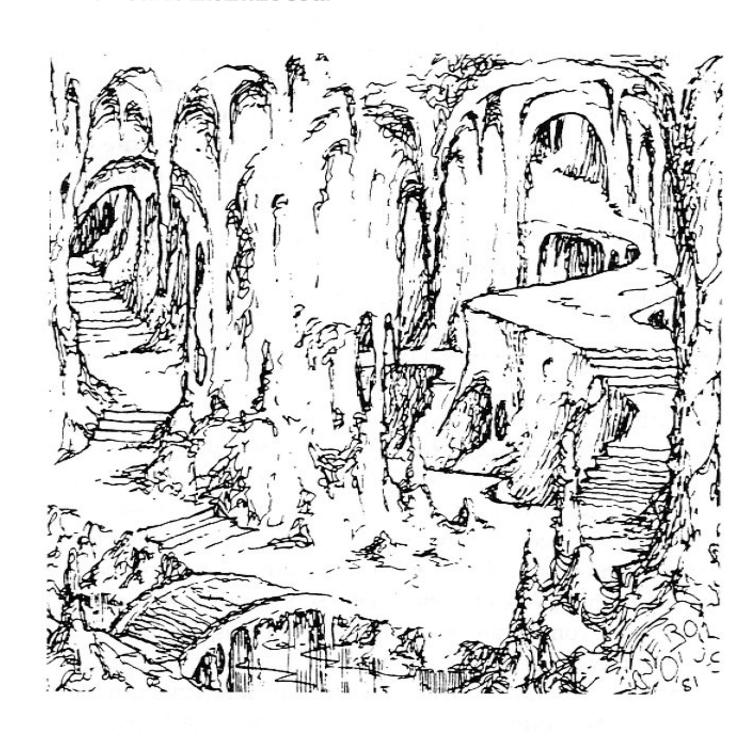
La chaumière contient un coffre en bois tout simple dans l'une de ses petites chambres. Il renferme 1.400 pe, 2.200 po, 1.200 pp et des pierres précieuses valant un total de 2.500 po, ainsi que quelques objets magiques peu puissants que les brigands ne pouvaient pas utiliser : un parchemin pour magicien écrit au 11ème niveau (*image miroir, toile d'araignée, dissipation de la magie* et *globe d'invulnérabilité mineure*) et une baguette en mélèze qui n'est absolument pas décorée (il s'agit en fait d'une *baguette de givre* ne contenant plus que 5 charges). Cet objet sera la police d'assurance des PJ dans le niveau supérieur des Tréfonds Obscurs, et un mage intelligent fera bien attention à ne pas épuiser tout son pouvoir contre les orques du prochain chapitre. Le coffre renferme également deux fioles en argent (chacune contient 1d4 doses de *potion de domination* ; voir le chapitre précédent).

Dans la salle 20, un passage est caché derrière de gros rochers, comme le plan l'indique. Ce boyau débouche dans un long tunnel partant vers le sud-est. Si les PJ ont déjà vaincu les brigands de la Tour Cassée, ils peuvent découvrir le passage maintenant ; sinon, décidez qu'il est trop bien caché pour qu'ils le trouvent. La **carte 8** indique où mène ce tunnel. Les PJ doivent posséder la clef de Shilek et celle de Ranchefus pour pénétrer dans les cavernes des orques, où se déroulera le prochain chapitre de l'aventure.

Victoire ?

Mais les PJ disposent de leur libre arbitre et peuvent très bien ne pas décider d'explorer la piste menant aux orques. En fait, ils peuvent même penser que la menace est désormais éradiquée et qu'ils ont accompli leur tâche. Il n'en est rien. S'ils cessent de remonter la trace des ravisseurs, les orques reçoivent des instructions de leurs maîtres des Tréfonds Obscurs et viennent eux-mêmes chercher des prisonniers à la surface. Organisez alors de nouvelles disparitions et atrocités (comme des massacres dans des fermes isolées, par exemple). Au fil des jours, les orques deviennent de plus en plus entreprenants et finissent par s'en prendre à Kuiper, Oleanne, Lafayer, Shiraz ou même Tauster, cherchant à les tuer ou à les capturer selon la classe de personnage à laquelle chacun appartient. Les PJ eux-mêmes vont évidemment faire l'objet de tentatives d'enlèvement du même genre.

Enfin, s'ils montrent à Tauster la broche découverte dans la mare aux poissons-chats (**aide de jeu #11**), le vieux magicien leur apprend qu'il pense savoir à qui elle appartenait : Hellenrew, vieux magicien de son ancienne guilde. Tauster devient alors très soupçonneux, craignant que le maître de la guilde ait envoyé Hellenrew à sa recherche. Bien vite, il sombre dans la nervosité et la paranoïa et, lors de leur prochaine visite, les PJ découvrent deux énormes molosses écumants enchaînés à sa porte d'entrée. S'il est approché avec diplomatie, Tauster peut éventuellement lever le mystère sur son passé, après avoir fait promettre aux PJ de ne jamais révéler à quiconque où il habite, de peur que son tourmenteur le retrouve. Amusez-vous (le maître de l'ancienne guilde de Tauster a en effet oublié depuis longtemps jusqu'à l'existence du vieux magicien) ! Un PJ rusé et sachant s'y prendre peut néanmoins faire usage de ce renseignement pour consulter les livres de sorts de Tauster sans débourser le moindre sou.



Les orques des profondeurs

S'ils suivent la piste des ravisseurs, les PJ devraient finir par arriver à la grande porte menant aux cavernes des orques (indiquée sur la **carte 8**). Les cavernes proprement dites sont représentées par le **plan 9**.

L'énorme porte gardant l'entrée des cavernes possède deux serrures dans lesquelles doivent être insérées les clefs que détiennent les prêtres de la Tour Cassée et de la mine de Garelleroche. Elle ne peut être ouverte d'aucune autre façon (les serrures résistent au talent de crochetage des voleurs et un sort d'ouverture est insuffisant). Chacun des battants mesure quatre mètres cinquante de haut et fait trente centimètres d'épaisseur. La porte, en pierre, est recouverte d'une fine couche de bronze et ne peut être enfoncée. Des sorts de haut niveau (tels que *passe-murailles* ou encore *désintégration*) pourraient bien évidemment permettre aux PJ de se frayer un passage, mais leur niveau actuel le leur interdit.

Interrogatoires

Les PJ peuvent éventuellement obtenir des renseignements sur ce qui les attend derrière cette porte s'ils sont parvenus à faire des prisonniers. Seuls les prêtres sont autorisés à pénétrer dans les cavernes des orques ; ils leur remettent les prisonniers, en échange de quoi les orques les payent et leur font passer d'éventuels messages et de nouvelles *potions de domination*. Certains autres brigands connaissent peut-être une partie de la procédure. À vous de décider ce que tel ou tel prisonnier peut savoir (l'idéal serait qu'il connaisse suffisamment de détails pour permettre aux PJ de se diriger dans la bonne direction mais sans leur en dire trop). Les sous-fifres ne sont au courant de rien ou presque. Des PNJ plus puissants ont déjà convoyé des prisonniers jusqu'à la porte, mais ils ont dû rester dans le tunnel pendant que les prêtres pénétraient dans les cavernes des orques. Normalement, les prêtres doivent frapper pour se faire admettre, et ce selon un code bien précis (trois coups secs, suivis après quelques secondes d'attente par un autre beaucoup plus violent).

Les PJ peuvent essayer de savoir ce qu'il est advenu de certaines victimes, et plus particulièrement de Jelenneth (surtout s'ils ont retrouvé son manteau et sa chevalière). Les brigands de la mine de Garelleroche se souviennent d'elle et confirment qu'elle a bien été amenée aux orques. Les repaires des brigands ne renfermant aucune des personnes enlevées, les PJ devraient en déduire qu'elles ont été emmenées ailleurs.

Quelles que soient les informations qu'il détient, le ravisseur essaye bien évidemment de les négocier au prix fort (sa liberté). Voilà qui devrait poser un dilemme aux PJ loyaux. Ils ont affaire à des ravisseurs et des meurtriers, tous plus maléfiques les uns que les autres, et il est difficile de trouver des arguments pour libérer l'un d'entre eux en échange de quelques renseignements. Mais ces informations peuvent permettre de sauver la vie de victimes innocentes. Chaque groupe devra donc essayer de parvenir à la meilleure solution possible compte tenu des convictions de chacun.

La présence de la double serrure (et des deux clefs) a pour but d'interdire aux ravisseurs de venir s'abriter chez les orques, sauf quand ils sont victimes d'une opération de si grande envergure qu'ils n'ont d'autre choix que de s'enfuir tous ensemble. De plus, ce système est censé empêcher les indésirables (comprendre les PJ) qui auraient réussi à s'emparer d'une clef de l'utiliser afin d'attaquer les cavernes. Mais les PJ détiennent désormais les deux clefs…

Considérations tactiques et stratégiques

Ce court chapitre n'est ni plus ni moins qu'un combat de grande envergure. Soixante-dix orques résident dans ces cavernes, et beaucoup d'entre eux ne prendront pas part à l'affrontement (note : les orques tués ailleurs, par exemple dans le Bois aux Épines, ne doivent pas être déduits de ce total). Mais leur chef est fort, assisté par un puissant garde du corps (un orog) et quelques chamans. Les orques gardent quelques lézards des cavernes qu'ils utilisent généralement comme animaux de bât (ou qui leur servent de repas), mais ils savent comment les exciter afin de les pousser à se battre. Les PJ devront sans doute mener plusieurs assauts contre ces cavernes pour éliminer la totalité des orques. Car c'est bien là l'objectif ; tant que certains de ces humanoïdes subsisteront, meurtres et enlèvements se poursuivront dans le comté d'Haran. Les PJ peuvent avoir envie de faire des prisonniers pour les interroger, mais cela n'est en rien obligatoire, car les svirfnebelins qu'ils rencontreront à la fin du chapitre seront, de toute manière, capables de leur en apprendre bien plus que les orques. Mais, ayant déjà parlementé avec des humanoïdes au cours de cette campagne (avec les gobelins des Collines Bigarrées et peut-être même avec les orques du Grand Vallon Rocheux), les PJ peuvent aussi tenter cette approche avec les Crânes Sanglants. De plus, ces derniers ont deux esclaves qu'ils peuvent utiliser comme otages afin de pousser les PJ à négocier. Ces possibilités sont détaillées après la description des cavernes.

Il n'y a pas la moindre lumière en ce lieu, les orques se servant de leur infravision pour se repérer. La hauteur de plafond varie entre six et douze mètres. Ces cavernes sont taillées dans le calcaire et n'ont rien d'exceptionnel.

Le mode de vie des orques

Bon, il y a donc soixante-dix orques qui résident dans ces cavernes. D'accord. Mais comment vivent-ils, que mangent-ils et comment s'occupent-ils ?

Les Crânes Sanglants sont sous l'emprise de messagers illithids venus de la Cité de l'Étang de Verre. Les flagelleurs mentaux n'ont eu aucun mal à terrifier les orques et à s'adjoindre leurs services, d'autant qu'ils ont procuré des *potions de domination* aux dirigeants de la tribu. Les illithids ont également réussi un coup de maître en donnant au grand prêtre de Gruumsh un objet magique qui, selon lui, provient de son dieu lui-même.

Le prêtre et les chamans se sont donc retrouvés sous l'emprise d'une ferveur mystique et n'ont guère eu de mal à convaincre le reste de la tribu qu'ils servaient en fait le plus puissant de leurs dieux en obéissant aux illithids. Ce n'est guère rationnel comme comportement, mais nous parlons là de la religion des orques.

Les Crânes Sanglants se nourrissent parfois des prisonniers qui passent entre leurs mains et qui sont incapables de jeter des sorts (du moins ceux que les prêtres de Cyric/Nerull/Thanatos n'ont pas sacrifiés à leur divinité). Sinon, ils mangent des lézards, des proies que les illithids leur remontent des profondeurs et tout ce qu'ils peuvent attraper dans le plan d'eau de leurs cavernes. Ce n'est pas grand-chose, mais cela leur suffit pour survivre. Leur prêtresse est également capable de jeter des sorts de *création de nourriture et d'eau* lorsque le besoin s'en fait sentir.

Tous les Crânes Sanglants portent un tatouage que les personnages ont sans doute déjà vu auparavant (**aide de jeu #5**) et qui se retrouve sur le bouclier des combattants.

Description

1. Salle de garde

Seize orques gardent cette caverne à toute heure. Quatre d'entre eux sont à tout moment en train de dormir, à même le sol, recouverts de couvertures râpées et de peaux mitées (de loups, parfois d'ours et même une ou deux - très prisées - confectionnées à partir de peaux de rat). Le sol de la caverne est jonché d'os de lézard à moitié rongés (on y trouve aussi quelques restes de gnomes, de nains ou d'humains) et d'objets et débris de petite taille (une corde, un miroir brisé au tour en argent, un sac à dos crasseux contenant encore quelques restes d'aliments pourris, une lanterne partiellement cassée utilisée lorsque les brigands humains doivent entrer et qu'ils ont besoin de lumière, et ainsi de suite). Chacun des orques présents possède 2d10 pa et 1d6 po.

Orques (16) : CA 7 (base) ou 6 (armure de cuir cloutée, bouclier) ; VD 9 ; DV 1 ; pv 8 (x4), 7 (x3), 6 (x2), 5 (x5), 3 (x2) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme (voir ci-dessous) ; TA M ; NM fanatique ou mieux (18+) ; Int moyenne (9) ; AL LM ; PX 15 chacun.

Ces orques sont armés de la manière suivante : six d'entre eux possèdent une hache d'armes (1d8) et une arbalète (1d4+1), quatre autres une épée longue (1d8) et une hachette (1d6), trois une épée courte (1d6) et un épieu (1d6) et les trois derniers une bardiche (2d4) et une hache de jet (1d6). Il y a également une douzaine d'épieux dans le fond de cette caverne, et les orques n'hésitent pas à les jeter sur les PJ s'ils en ont l'occasion. Enfin, les gardes ont avec eux trois lézards des cavernes. Ces animaux sont stupides et généralement dociles, mais tous les orques sont munis de petites bourses pleines d'un liquide poivré. S'ils appliquent ce liquide sur la base de la queue d'un lézard (ce qui prend un round), l'animal devient très énervé et attaque tous les PJ qui entrent dans son champ de vision.

Lézards des cavernes (3) : CA 5 ; VD 15 ; DV 3+1 ; pv 21, 17, 12 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (morsure) ; AS sur un score naturel de 20, le lézard referme ses mâchoires sur sa victime et délivre des dégâts doublés, refusant par la suite de relâcher sa proie et infligeant 2d8 points de dégâts supplémentaires à chaque round ; TA E (4,50 m de long) ; NM moyen (9) ou fanatique (17) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 175 chacun.

2. Caverne de Luthic

La société orque étant totalement dominée par les mâles, les femelles sont rejetées dans cette caverne avec leurs rejetons. Il y a là vingt-cinq femelles et quatorze petits, ces derniers ne combattant jamais. Les femelles ne prennent quant à elles les armes que si elles sont personnellement attaquées ou si les PJ reviennent pour un second assaut après avoir éliminé la quasi-totalité des mâles lors de leur première intrusion. Elles se battent aussi bien que les mâles mais n'ont que 3 pv chacune.

La matriarche de ce groupe est néanmoins bien plus dangereuse que les autres. C'est une très vieille femelle aux cheveux gris et hirsutes et dont la jambe gauche est toute desséchée. Cette prêtresse de Luthic est certes sous les ordres des prêtres de Gruumsh, mais elle terrifie la plupart des autres mâles. Elle affronte férocement quiconque chercherait à faire du mal aux femelles ou aux petits.

Garundaryek, prêtresse de Luthic de niveau 5 : CA 10 ; VD 6 (estropiée) ; pv 17 ; TAC0 17 ; #AT 2 ; Dég 1d6/1d6 (*griffes de Luthic*) ; AS sorts ; DS sorts, capacités spéciales, jets de sauvegarde comme un monstre à 3 DV ; TA M (1,60 m) ; NM sans peur (20) ; Int moyenne (9) ; AL LM ; PX 420. SAG 16. Sorts : *bénédiction, injonction, malédiction, ténèbres* (x2) ; *discours captivant, immobilisation des personnes, résistance au feu, silence sur 5 mètres, wiverne de garde ; prière*. Capacités spéciales : peut soigner chaque orque de la tribu des Crânes Sanglants par simple apposition des mains et lui faire ainsi récupérer 5 pv après une bataille importante, peut jeter un sort de *ténèbres* de double durée une fois par jour. Garundaryek possède une belle chaîne en or à laquelle sont accrochés de petits crânes décoratifs et de vraies dents d'elfe (valeur 250 po).

L'eau de la zone inondée à l'est de la caverne descend jusqu'à atteindre une profondeur de deux mètres quarante. Plusieurs passages submergés mènent à d'autres cavernes (inhabitées) non représentées sur le plan. Ces boyaux sont trop étroits pour un orque adulte, mais les petits ont la possibilité de les emprunter et d'éviter ainsi de se faire massacrer. Ce plan



d'eau recèle quelques anguilles albinos et de rares poissons ; les orques utilisent des épieux et des filets de conception rudimentaire pour pêcher tout ce qui se présente.

3. Les Protecteurs des Crânes Sanglants
Ce titre assez pompeux est décerné par le roi des orques aux combattants en qui il a le plus confiance. En fait, ces derniers ne sont pas plus dangereux que les autres orques, ils sont simplement plus bourrus et plus méchants. Ils sont treize et ont les mêmes caractéristiques que les gardes de la salle 1. Mais leur chef est une autre histoire. Garundzer est un bâtard ayant du sang orque, orog et (soi-disant) ogre dans les veines. Il mesure très exactement deux mètres dix et adore utiliser sa force pour terrifier les orques qui sont sous ses ordres. Il aurait vraisemblablement pris le contrôle de la tribu si les prêtres ne lui dictaient pas ses moindres faits et gestes. Il sent très fort le poisson, car il boit très souvent ces *potions de domination* qui le rendent servile.

Garundzer, énorme orog : CA 3 (armure de plates orque) ; VD 6 ; DV 4+4 ; pv 30 ; TAC0 17 (13 avec sa *lance d'armes* +2 et son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d8+5 (*lance d'armes* +2, bonus de Force) ; TA M (2,10 m) ; NM fanatique ou mieux (18+) ; Int élevée (11) ; AL LM ; PX 175. FOR 18/70.

Cette caverne est bien mieux entretenue que les deux premières. Les orques sont parvenus à installer quelques boucliers décoratifs aux murs et ils nettoient même de temps en temps leur matériel de couchage. Ce lieu fait penser à un baraquement militaire, et les soldats orques qui y résident sont aussi déterminés que disciplinés. Quelle que soit l'heure de la journée, quatre des orques sont en train de dormir. Chaque orque possède 2d6 po, Garundzer ayant lui 35 po et 12 pp, ainsi qu'une bourse de ceinture contenant deux bracelets en or de manufacture elfique et un anneau en argent serti d'une agate (valeur totale 600 po).

Les orques détiennent également quelques esclaves et prisonniers dans cette salle. Ces derniers sont détaillés page 63, après la description des lieux et les considérations tactiques à appliquer aux orques.

Enfin, Garundzer possède son propre "lézard de guerre", comme il l'appelle. Il est capable de monter sur cet animal, qui est étonnamment gros (cinq mètres quarante de long) et agressif pour sa race. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles des lézards des cavernes de 1, si ce n'est qu'il a 25 pv et un moral de 15 tant que Garundzer est en vie (qui tombe à 11 si son maître est tué). De plus, Garundzer l'a entraîné à écraser ses adversaires, aussi cet animal dispose-t-il de deux attaques par round de combat : une morsure (1d8) et un coup de patte visant à broyer l'ennemi (2d6). Garundzer a taillé les dents de

sa monture pour les rendre extrêmement coupantes et est même allé jusqu'à utiliser des extraits de lichen pour peindre sur la peau du lézard des motifs tels que diverses armes, des crânes brisés et d'autres, plus immondes, représentant des elfes en train de se faire arracher les organes internes de multiples manières différentes, mais toutes plus désagréables les unes que les autres. Cet animal est équipé d'une selle et de rênes, que Garundzer tient fermement en main lorsqu'il utilise sa lance au combat.

4. Le chef et les prêtres

La dernière caverne du repaire abrite Ogurkek, autoproclamé "Lapeur de Sang" et chef des Crânes Sanglants. Il ne se déplace jamais sans la protection des deux prêtres de Gruumsh. Tous trois surveillent en permanence Garundzer et restent ensemble afin de pouvoir se défendre contre l'orog. Quel que soit le moment de la journée, il n'y a que 25% de chances que l'un d'eux soit en train de dormir (ils ne dorment jamais à deux en même temps). Cette caverne est propre et bien entretenue ; on y trouve des brocs d'eau potable, des vêtements propres de rechange et une bonne quantité de nourriture préparée pour le chef.

Ogurkek, chef de la tribu des Crânes Sanglants : CA 4 (base) ou 2 (*cotte de mailles +1*, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; DV 3 ; pv 20 ; TAC0 17 (15 avec sa *hache d'armes +1* et son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d8+3 (*hache d'armes +1*, bonus de Force) ; TA M (1,80 m) ; NM fanatique ou mieux (18+) ; Int moyenne (10) ; AL LM ; PX 65. FOR 18, DEX 16.

Argripyek, prêtre de Gruumsh de niveau 5 : CA 6 ; VD 9 ; pv 20 ; TAC0 17 (16 avec sa *lance d'armes +1*) ; #AT 1 ; Dég 1d8+2 (*lance d'armes +1*, bonus de Force) ; AS sorts, +1 au toucher contre les elfes ; DS sorts, *aide* (seulement sur lui-même) une fois par jour ; TA M (1,80 m) ; NM fanatique ou mieux (18+) ; Int moyenne (9) ; AL LM ; PX 420. FOR 16. Sorts : *bénédiction, blessures légères, imprécation ; chant, lame enflammée, marteau spirituel ; pyrotechnie*. Reportez-vous ci-dessous pour ce qui concerne la lance d'Argripyek.

Kalyagebek, prêtre de Gruumsh de niveau 4 : CA 7 (base) ou 5 (*bouclier +1*) ; VD 9 ; pv 14 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8+1 (lance d'armes, bonus de Force) ; AS sorts, +1 au toucher contre les elfes ; DS sorts, *aide* (seulement sur lui-même) une fois par jour ; TA M (1,80 m) ; NM fanatique ou mieux (18+) ; Int moyenne (8) ; AL LM ; PX 175. FOR 16. Sorts : *blessures légères, ténèbres ; marteau spirituel, métal brûlant*.

Chacun de ces trois orques possède également une quantité de trésors non négligeable. Le chef a 150 po et une belle dague dorée à manche en ivoire (valeur 300 po, mais inutilisable en combat). Bizarrement, Argripyek conserve deux boucles d'oreilles en saphir dérobées à une prisonnière ; ces bijoux le fascinent et seule la peur de subir le ridicule des autres orques l'empêche de les porter, aussi les garde-t-il dans une bourse fixée à sa ceinture (elles valent un total de 600 po). Le ceinturon de Kalyagebek s'orne de clous d'argent et l'orque y a pendu trois scalps d'elfes et deux pieds empaillés de petit-homme ; sans ces trophées, le ceinturon vaut 60 po.

La lance magique d'Argripyek est un objet unique conçu par les aboleths. Si les PJ la prennent, montrez-leur l'**aide de jeu #8**. Le symbole central est l'un de ceux que les aboleths utilisent pour représenter leur Reine Sanguinaire, et l'œil perpétuellement ouvert est assez proche du symbole de Gruumsh. Quiconque se saisissant de cette lance d'armes et récitant la formule appropriée (qu'Argripyek connaît) devient automatiquement l'esclave des savants aboleths et suit aveuglément les ordres de n'importe quel serviteur des aboleths lui montrant le même symbole (dans ce cas, les illithids). Cet effet est semblable à celui des *potions de domination*, et le prêtre sent donc le poisson, ce qui devrait rappeler quelque chose aux PJ.

Cette *lance d'armes +1* possède également le pouvoir de rendre toute créature intelligente alliée au porteur de l'arme immunisée contre la peur (dans un rayon de trente mètres, NM 18 ou plus, +3 aux jets de sauvegarde contre *terreur, hantise* et sorts du même type). Cela n'inclut pas les lézards. Les PJ ne pourront faire usage de cette arme. Si l'incantation n'est pas prononcée, elle ne dispose en effet d'aucun de ses pouvoirs (et pas même de son bonus de +1 au toucher et aux dégâts). Les PJ peuvent faire identifier cette lance par un sage. Il leur en coûtera 500 po pour apprendre qu'elle a été fabriquée par des créatures des Tréfonds Obscurs et que la rune qui la décore est inconnue mais qu'elle n'a été tracée ni par un drow ni par un duergar.

Les trésors que la tribu a dérobés aux prisonniers et les paiements reçus des illithids sont rassemblés dans un coffre en bois. Ce dernier n'est pas fermé, mais un *glyphe de garde* le protège (5d4 points de dégâts provoqués par le feu). C'est Garundaryek qui l'a tracé, et il a enseigné à son chef comment ouvrir le coffre sans le déclencher. Le trésor des orques se monte à 640 pc, 570 pa, 650 pe, 955 po et 365 pp, plus quelques babioles d'une valeur totale de 700 po. Il y a également là *deux potions de soins* et une *potion de grands soins* que les orques gardent en cas d'urgence, et une *potion d'invisibilité* (quatre doses). L'équipement de Chicot (voir plus bas) se trouve lui aussi dans ce coffre ; il s'agit d'une *cotte de mailles nanique +1*, d'une *hache d'armes +1* de même facture, d'un bouclier, d'un paquetage contenant divers objets (cordes, huile, piquets, rations en bon état, outre à eau, couverture) et de ce qui devrait faire disparaître les derniers doutes de l'esprit des PJ : une amphore en céramique, fermée, contenant de la bière de Feu-de-Pierre. Tout PJ nain sait que seuls les membres de sa race se promènent avec cet alcool, car aucun autre humain, demi-humain ou humanoïde ne peut espérer survivre après en avoir bu une goulée.

Les Crânes Sanglants

À ce moment de la campagne, les PJ n'ont plus qu'à décimer les orques. Lors du premier assaut, les créatures répliquent coup pour coup, sûres qu'elles peuvent aisément repousser les envahisseurs. Lorsque l'alerte est donnée, quatre des Protecteurs (salle 3) vont défendre les femelles et les petits dans la caverne 2. Les autres, guidés par l'orog Garundzer, viennent se joindre au combat en 1. Le chef et les prêtres ne font rien pour venir prêter main forte à leurs hommes pendant au moins quatre rounds. Si, à ce moment-là, ils n'ont toujours pas entendu de cris de victoire, ils savent que quelque chose cloche. Ils se dirigent alors tous ensemble vers le lieu du combat, en s'arrêtant en 2 pour prendre avec eux les Protecteurs postés là. Ils ne stoppent qu'un round, le temps pour la vieille Garundaryek de les faire bénéficier de son sort de *prière*. Les deux prêtres commencent par attaquer de loin à l'aide d'*imprécation* et du terrible *métal brûlant*, suivis de *ténèbres* et de *marteau spirituel*. Deux Protecteurs se postent à côté de chaque prêtre pour le défendre, tandis que le chef se rue au cœur du combat. Garundaryek demeure, quant à elle, en 2. Elle protège jusqu'à la mort les femelles et les petits, mais utilise ses sorts avec intelligence.

Ce n'est que si le combat se déroule mal pour les orques et s'ils risquent de se faire massacrer jusqu'au dernier qu'ils se dirigent vers la caverne 4 pour bénéficier des potions conservées dans le coffre. Garundzer, le plus puissant des orques, s'empare alors des *potions de grands soins* et *d'invisibilité*, puis tente de se cacher à l'entrée de la caverne dans l'espoir d'attaquer par surprise un personnage relativement faible se trouvant au milieu ou à l'arrière du groupe. Les orques ne se replient pas plus loin que cette salle et luttent jusqu'à la mort. Aucun ne se rend tant que le chef et les deux prêtres ne sont pas morts. Si le chef et l'un des prêtres sont tués, le moral des orques tombe à 15, et diminue encore de deux si leur champion ou l'autre prêtre est à son tour éliminé. N'effectuez pas plus de deux jets de moral pour eux. Si les deux sont réussis, ils luttent jusqu'à leur dernier souffle. De toute manière, ils n'auraient guère d'endroit où aller s'ils parvenaient à fuir.

Compte tenu du nombre d'orques présents, il est toutefois vraisemblable que les PJ éprouveront le besoin de se replier pour récupérer leurs forces et leurs points de vie. Ils ont tout intérêt à attaquer de nouveau au plus vite (c'est-à-dire dès le lendemain). Tout délai permet en effet aux orques de recevoir des renforts, et les PJ auraient donc tort de repartir tranquillement vers Milborne entre deux assauts (d'autant qu'en traînant un peu trop, il n'est pas impossible qu'à leur retour un ou deux illithids aient été dépêchés depuis la Cité de l'Étang de Verre pour les arrêter).

Les orques sont sûrs de se faire attaquer de nouveau et se préparent donc en conséquence. Si elle survit au premier assaut, Garundaryek soigne tous les blessés, ce qui leur permet de récupérer jusqu'à 5 pv. Ensuite, après s'être reposée, elle mémorise un *glyphe de garde* et le trace sur la porte d'entrée, y ajoutant une *wiverne de garde* pour faire bonne mesure. Les orques empilent pierres et cadavres derrière la porte, ce qui devrait poser de sérieux problèmes aux PJ désirant entrer de nouveau (un lézard des cavernes semble encore plus gros et plus lourd mort que vif). Même si la porte peut être suffisamment entrouverte pour que les PJ s'y faufilent un par un, ils deviennent alors des cibles idéales pour les arbalétriers orques (et ceux qui voudraient jeter quelques épieux). Les chefs utilisent la *potion d'invisibilité* pour bénéficier du moindre avantage possible contre leurs adversaires. Les orques restent extrêmement vigilants et les PJ n'ont plus aucune chance de les prendre par surprise (sauf en utilisant un sort tel que *porte dimensionnelle* pour franchir la porte d'entrée).

Si la situation est vraiment désespérée, les orques tentent de négocier en s'abritant derrière leurs otages. Ils n'emploieront jamais cette tactique au cours d'un premier assaut, car ils ne seront pas assez calmes et réfléchis pour y penser. Mais la seconde fois, pas de risque qu'ils oublient leurs otages ! Vous voyez le tableau : un orque poussé dans ses derniers retranchements et armé d'une dague, qui grogne : "Au premier qui bouge, le nain y a droit !".

Les prisonniers

Les orques ont reçu l'autorisation de garder deux prisonniers dont les illithids ne voulaient pas. L'un est un berger qui a eu la malchance d'être présent sur le lieu d'un enlèvement et d'être capturé pour qu'il ne subsiste aucun témoin. C'est un humain tout ce qu'il y a de plus normal, et les orques ont l'intention de le manger une fois qu'ils auront fini de s'amuser à le torturer en lui racontant, avec force détails, comment ils comptent le préparer. Il est trop terrifié pour émettre le moindre son, et les PJ devraient le ramener à des gens pouvant s'occuper de lui (ce qui leur vaudrait un petit bonus en points d'expérience, par exemple 50 PX). L'autre prisonnier est toutefois plus intéressant.

Chicot (son nom provient de l'état de ses dents de devant) est un jeune nain habitant assez loin au nord du comté d'Haran. C'est le petit-neveu du Vieux Geignard ; il venait rendre visite à son légendaire grand-oncle lorsqu'il fut capturé dans la Lande du Molosse Hurlant par les brigands de la mine de Garelleroche (le moment exact de sa capture dépend du moment où les PJ ont mis fin à cette menace ; disons, il y a quelques semaines). Chicot est un guerrier nain de niveau 4 dont les caractéristiques sont les suivantes : FOR 18/65, DEX 10, CON 17, INT 11, SAG 11, CHA 13. Il a 44 pv (son total actuel n'est que de 12 compte tenu de la mauvaise alimentation qui est la sienne et des mauvais traitements dont il fait l'objet) et est d'alignement loyal neutre. Les orques l'utilisent comme une bête de somme et lui attachent de lourdes cordes aux chevilles lorsqu'il ne travaille pas (et il a également souvent droit aux menottes). Chicot est prêt à se joindre aux PJ pour une

demi-part de trésor et de PX. C'est un nain brave, naturellement curieux et prompt à se lier d'amitié. Attribuez-lui des compétences optionnelles différentes de celles des PJ. Naturellement, le simple fait de l'avoir sauvé fera monter les PJ dans l'estime du Vieux Geignard, et ils deviendront des héros dans le comté d'Haran. La libération de Chicot leur rapporte également 150 PX.

La question des otages pose aux PJ le dilemme classique, le problème étant qu'il n'existe pas de solution évidente. Les orques refusent de libérer le nain tant qu'ils n'ont pas reçu l'assurance que les PJ s'en iront et les laisseront tranquilles. Les PJ, quant à eux, veulent que les enlèvements cessent et que les victimes retournent dans leur foyer. Pour cela, il leur faut savoir quel rôle les orques jouent dans l'opération (car il semble évident qu'ils n'en sont pas les commanditaires). La réponse doit donc se trouver au-delà de ces cavernes, ce qui signifie qu'il faut franchir l'obstacle orque. Tant que les Crânes Sanglants continuent d'exister, meurtres et enlèvements se perpétuent dans le comté. Les orques refusent de partir de leur plein gré, et tant que leurs prêtres survivent, il est hors de question qu'ils se rendent ou qu'ils négocient autre chose que le départ des PJ. Au bout du compte, les négociations vont vraisemblablement échouer, auquel cas le seul espoir des otages pourrait être un sort de *sommeil* ou d'*immobilisation* prenant pour cible l'orque qui tient la dague, ou encore un *nuage puant* ou une *toile d'araignée* pouvant tous les mettre hors de combat, ou autre chose de ce genre. De bonnes négociations (et une bonne préparation en cas de tentative de sauvetage des otages) prenant en compte la possibilité que les orques pourraient ne pas respecter leur part du marché devraient rapporter un bonus de points d'expérience aux PJ.

Une fois l'agitation retombée

Si les PJ parviennent à éliminer les orques en un seul assaut, et ce sans utiliser plus d'une fois la *baguette de givre* qu'ils devraient détenir, accordez-leur un bonus de 1.000 PX à chacun pour les féliciter de leur exploit.

S'ils font des prisonniers à l'aide de sorts tels que *sommeil, immobilisation des personnes, toile d'araignée*, etc., les PJ n'obtiennent des indices que par les chefs de la tribu. Les autres orques sont bien évidemment au courant de l'existence des illithids, mais ils pensent qu'ils servent la volonté de Gruumsh en faisant office d'intermédiaires pour amener dans les profondeurs de la terre ces humains et demi-humains que les orques haïssent de tout leur être. Il y a toutefois peu de chances qu'ils acceptent de le dire aux PJ, à qui ils se feront un plaisir de cracher au visage quand ils auront repris connaissance. Un sort de *charme* peut faire parler un orque, mais à part la description des flagelleurs mentaux, il ne révèle rien aux PJ qu'ils ne sachent déjà. Les orques ne descendent jamais dans les Tréfonds Obscurs.

Si les PJ ne parviennent pas à prendre de Crânes Sanglants vivants, la majorité des indices qu'ils pourront récolter (comme la présence de nouvelles *potions de domination*) devraient leur faire prendre conscience que les véritables commanditaires des enlèvements se trouvent plus bas sous terre. Si on lui pose la question, Chicot se souvient de Jelenneth. Celle-ci lui a en effet proposé de tenter de s'évader avec elle mais a été emmenée vers les profondeurs avant de pouvoir exécuter son plan. Au bout de la caverne 4, un tunnel mène visiblement plus bas encore. Dès que les PJ commencent à l'explorer, une petite bande de gnomes des profondeurs semblent sortir de la roche elle-même tout autour d'eux. Ils sont environ une douzaine, vêtus d'habits simples de tons bruns ou gris. Ils sont armés d'épées courtes sorties de leur fourreau, à l'exception de leur commandante, qui se tient bien droit, bras croisés. Il s'agit manifestement d'une vieille gnome, et tous les jeteurs de sorts du groupe peuvent clairement déceler la forte aura de magie qui l'entoure. "Je pense que nous devrions discuter de ce que vous avez l'intention de faire, ne croyez-vous pas ?", leur propose-t-elle dans un commun hésitant.

Les PJ ont maintenant besoin de souffler un peu, puis de discuter avec les svirfnebelins et de réfléchir à la stratégie qu'il convient d'adopter. Ils sont sur le point d'apprendre beaucoup de choses qu'ils auraient vraisemblablement préféré continuer d'ignorer. La discussion avec les gnomes des profondeurs constitue l'introduction du livre II.

Comté d'Haran

1d100	Plaine	Lande
01-20	1d4 fermiers	1d2 bergers
21-40	1d3 marchands	1 berger
41-70	pas de rencontre	pas de rencontre
71-80	1d4+2 gobelins	1d4+1 gnolls
81-90	1d4 chiens sauvages	1d4+2 chiens sauvages
91-95	1 sanglier sauvage	1d3+2 loups
96-00	1 serpent venimeux	1d2 ogres

1d100	Bois aux Épines	Forêt de Bassedure
01-20	1d3+2 loups	1d4+2 loups
21-30	1 moufette	1d2+2 worgs
31-40	1 lion de montagne	1d2+2 loups noirs
41-50	1 ours noir	1d4+4 gobelins
51-60	1 ours brun	1d3+2 gnolls
61-70	1d4+4 gobelins	1d3+3 orques
71-80	1d3+3 Crânes Sanglants	1d3+3 hobgobelins
81-90	1d4+1 gobelours	1d4 gobelins montés sur des loups noirs
91-00	pas de rencontre	pas de rencontre

1d100	Autres bois	Cours d'eau[1]
01-20	1d4+2 forestiers	1d4+1 fermiers
21-40	pas de rencontre	1 barge[2]
41-60	1d4+2 chiens sauvages	1d2 grenouilles géantes
61-70	1 sanglier sauvage	1d2 grenouilles tueuses
71-80	1 serpent (inoffensif)	1 anguille géante
81-90	1 rôdeur PNJ[3]	1 rôdeur PNJ[3]
91-00	1 serpent venimeux	1d4+1 gobelins

1d100	Réservoir	Collines de Blanderyde
01-20	1 anguille géante	pas de rencontre
21-40	1d3 anguilles géantes	1d4+4 gobelins
41-50	1 poisson-dragon	1d4 ogres
51-60	1 nixe[4]	pas de rencontre
61-90	pas de rencontre	pas de rencontre
91-00	1 rôdeuse PNJ (Shiraz)[4]	1d4+1 gnolls

1d100	Collines Bigarrées	Collines Bigarrées (partie boisée)
01-20	1d4+4 gobelins	1d2 aarakocras
21-30	1 berger	1d2 aigles géants
31-50	1d2+1 fermiers	1d3 gobelours
51-60	1 lion de montagne	1d2 belettes géantes
61-70	1 grande araignée	1d2 blaireaux géants
71-80	pas de rencontre	1 ours-hibou
81-90	1 serpent venimeux	1d4 faucons sanguinaires
91-00	1d3+3 chiens sauvages	1d3+1 loups

1d100	Collines de Milletaille	Marais de Shrieken
01-20	pas de rencontre	1d3 hommes-lézards
21-30	miliciens[5]	1 lézard géant
31-40	pas de rencontre	1d4 grenouilles venimeuses
41-50	1d3 marchands	1 libellule géante[6]
51-60	1d4 gobelins	1 drosère géant
61-70	pas de rencontre	1d4+2 bourbeux
71-80	1 lion de montagne	1 serpent venimeux
81-90	1 ogre	1 serpent constricteur
91-00	1d4+1 chiens sauvages	1d2 blêmes

1d100	Grand Vallon Rocheux	Mine de Garelleroche
01-10	1d4+2 orques	pas de rencontre
11-20	1d4+4 gobelins	pas de rencontre
21-30	1d4 gobelours	pas de rencontre
31-40	1d4+2 gnolls	1d4+2 rats géants
41-50	1d2+2 lézards géants	1d2 belettes géantes
51-70	pas de rencontre	pas de rencontre
71-80	1d4+2 chèvres sauvages	1d4 chiens sauvages
81-90	1d4+4 chiens sauvages	1 serpent (inoffensif)
91-00	1d4+1 serpents	1 ours noir

1d100	Souterrains de la Tour Cassée	Passages souterrains
01-10	pas de rencontre	1d4+4 rats géants
11-20	pas de rencontre	1d4 chauves-souris géantes
21-30	1d4 rats géants	1 cube gélatineux
31-50	pas de rencontre	1d4+3 Crânes Sanglants
51-60	1d20 chauves-souris (normales)	1d2+1 scarabées de feu
61-70	1 serpent venimeux	1 scarabée bombardier
71-80	pas de rencontre	1d4+2 gobelins
81-00	pas de rencontre	pas de rencontre

[1] Sur un cours d'eau ou à moins de cent mètres de la berge.

[2] Il y a sur la barge 1d2 marchands et 1d4+2 bateliers (guerriers de niveau 1).

[3] Référez-vous au guide pour savoir quel rôdeur est le plus proche du lieu en question (Kuiper, Garyld ou Shiraz).

[4] Référez-vous au guide (au paragraphe "Le Réservoir").

[5] 1d4+1 guerriers de niveau 1 venant du château de Parlefroy.

[6] Seulement en été (si la saison ne correspond pas, rejetez les dés).

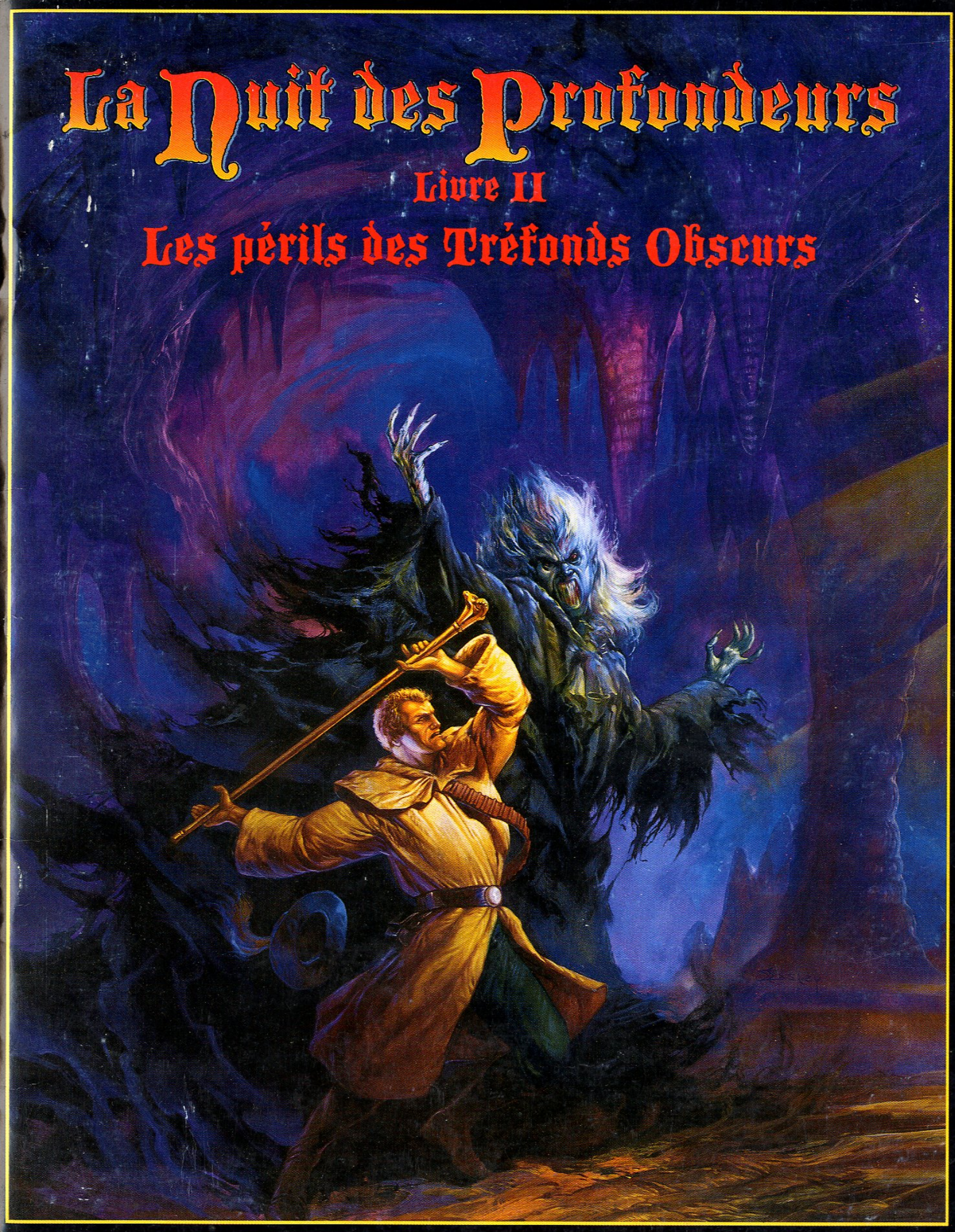


La Nuit des Profondeurs

Livre I

Troubles dans le comté d'Haran




La Nuit des Profondeurs
Livre II
Les périls des Tréfonds Obscurs

Carte stratégique des Tréfonds Obscurs

10 Cité-labyrinthe des svirfnebelins

X2

X1

12 Cavernes des trolls

11 Catacombes des gnomes

13 Nid de grells

Guerre des monstres

14

17 Antre des grands reptiles

15 Cavernes polies

X4

X5

Tunnels des derros

20

18 Royaume des elfes des roches vives

X3

16 Grottes du seigneur des limons

X6

19 Renégats

X7

21 Cité de l'Étang de Verre

 Champignons et moisissures

 Point de flux magique

 Corniche

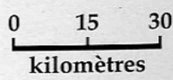
 Rocheverre

 Moisissure puante

 Sol glissant

 Perceurs

 Trous de vers



 Pierres-rasoirs

 Vases

Advanced
Dungeons & Dragons

La Nuit des Profondeurs

Livre II
Les périls des Tréfonds Obscurs

Table des matières

Ont participé à la réalisation de ce produit :

Conception et écriture : Carl Sargent
Corrections : John D. Rateliff
Relecture : Miranda Horner et John D. Rateliff
Illustration de couverture : Jeff Easley
Illustrations de l'ouvrage : Arnie Swekel et Glen Michael Angus
Illustrations supplémentaires : David Trampier et Erol Otus
Frises : Don Danowski
Conception graphique : Paul Hanchette et Don Danowski
Cartographie : Diesel, Roy M. Boholst et Dominik Willard
Direction artistique : Stephen A. Daniele
Composition : Nancy J. Kerkstra
Joueurs ayant testé le produit (Origins '95) : Mike Gentle, John Harrison, Melvin Jones, Courtney Whipple, Sid Whitfield et Thomas Wood

Édition française

Traduction : Éric Holweck
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de la SARL Nexus
Titre original : Night Below

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast
Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout, Belgium
+ 32-14-44-30-44

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15
http://www.descartes-editeur.com

En route vers les profondeurs

Ce chapitre d'introduction est là pour deux raisons. Tout d'abord, il couvre les discussions entre les PJ et les svirfnebelins rencontrés au terme du livre I. Ensuite, il vous explique sommairement comment la campagne devrait se dérouler jusqu'à l'assaut sur la Cité de l'Étang de Verre, citadelle des kuo-toas.

Entretien avec les svirfnebelins

Le porte-parole des gnomes des profondeurs se nomme Carmeneren ; c'est une prêtresse (niveau 13) de Callarduran Mains-Lisses, dieu créateur des gnomes. Les facultés des svirfnebelins sont décrites plus loin dans ce chapitre, mais les caractéristiques de chaque gnome ne sont pas détaillées, parce qu'elles ne devraient pas être nécessaires. Les svirfnebelins ne sont pas là pour attaquer les PJ, et ces derniers n'ont aucune raison de se montrer belliqueux à leur encontre. Notez que les PJ ne peuvent utiliser des sorts tels qu'*ESP* pour savoir ce que pense Carmeneren, compte tenu de la faculté innée de *non-détection* des gnomes des profondeurs. Par contre, un simple sort de *connaissance des alignements* (ou sort similaire) révèle que les gnomes sont d'alignement neutre avec des tendances vers le neutre bon.

Carmeneren désire savoir ce que les PJ ont accompli jusque-là. Il est évident qu'ils ont dû éliminer les Crânes Sanglants, sans quoi ils ne seraient pas parvenus jusqu'aux gnomes. Elle sait que d'autres serviteurs des puissances du mal résident au-delà des cavernes des orques, et elle détient quelques informations à leur sujet. Si les PJ adoptent la bonne vieille approche du "On vous dit ce qu'on sait si vous nous dites ce que vous savez", la vieille gnome ne rechigne aucunement à partager ses renseignements avec eux.

Carmeneren prétend que les orques tués par les PJ servaient une puissance bien plus maléfique et bien plus dangereuse. Les gnomes ont vu des prisonniers se faire acheminer depuis les cavernes des orques jusqu'à d'autres lieux bien plus profonds que ceux où les PJ se trouvent actuellement. "Nous ne sommes pas au courant de tout ce qu'il se passe là-dessous, mais nous savons tout de même beaucoup de choses. D'autres vous ont précédés, qui n'ont pu éradiquer la terrible menace. Nous craignons que vous n'échouiez, vous aussi, et que votre arrivée n'incite ceux qui vivent dans les grandes profondeurs à exercer des représailles et à nous tuer tous. Si vous n'êtes pas capables de faire preuve d'intelligence et de sagesse, vous courrez à votre perte et, par là même, mettrez tout mon peuple en danger."

Les gnomes restent quelques instants silencieux, puis la prêtresse fournit de nouveaux renseignements et un conseil aux PJ. "Je ne vous dirai pas ce que je sais sans avoir eu la preuve que vous êtes à la hauteur de cette tâche que vous semblez décidés à accomplir. Mais je vous dis néanmoins ceci : ces maudits illithids font partie de ceux qui capturent les jeteurs de sorts de la surface afin de les amener dans les profondeurs. Mais ils ne sont que les serviteurs de créatures encore plus puissantes et plus dangereuses. Et maintenant, comprenez-vous pourquoi j'émets des doutes quant à votre capacité à affronter de tels ennemis sans aller droit à votre perte, et peut-être par là même provoquer la destruction de mon peuple ? Vous aurez besoin de faire maintes fois la preuve de votre force et de votre courage dans les Tréfonds Obscurs avant de vous attaquer à un tel ennemi."

Voilà qui devrait donner à réfléchir aux PJ. Les flagelleurs mentaux sont des adversaires qu'ils ne peuvent raisonnablement espérer vaincre à leur niveau. Carmeneren les laisse méditer sur ce problème. Elle leur suggère de rentrer chez eux, dans le monde de la surface, d'effectuer toutes les préparations qu'ils jugeront nécessaires et de revenir la trouver en ce même lieu dans une semaine. "Cela vous donnera le temps de réfléchir calmement à ce que je vous ai dit. Mais si vous attendez plus longtemps pour revenir, les illithids apprendront sans doute que vous avez éradiqué la menace orque, et il n'est pas impossible qu'ils préparent un piège à votre intention. Nous les avons bien observés et nous pensons qu'ils ne remonteront pas par ici avant quelque temps." Si les PJ ont besoin d'un plus long délai, Carmeneren leur apprend qu'il ne serait pas raisonnable d'attendre plus de douze jours.

Après cette brève discussion, les PJ s'en retournent à Milborne, s'équiper au maximum et préparer un long séjour dans les Tréfonds Obscurs.

Vue d'ensemble du Livre II

Dans ce livre, la campagne se décompose en deux phases distinctes. Les PJ passent la première partie à explorer les cavernes des Tréfonds Obscurs pour y découvrir des trésors, des objets magiques et des monstres. Ils peuvent, de cette manière, acquérir suffisamment d'expérience et d'objets qui leur permettront de survivre dans la seconde phase, l'assaut de la Cité de l'Étang de Verre.

Au cours de la première partie, les PJ devraient avoir la possibilité de remonter périodiquement à la surface, ceci pour récupérer leurs forces, se ré-équiper (composants de sorts, etc.), s'entraîner dans le but de monter de niveau et ainsi de suite (s'ils n'y songent pas d'eux-mêmes, n'hésitez pas à les encourager à le faire). Les gnomes des profondeurs surveillent les trajets empruntés par les illithids. Ils peuvent ainsi prévenir les PJ si des flagelleurs mentaux s'installent dans les cavernes des orques pour bloquer le retour du groupe vers la surface. Au cours de leurs retours périodiques vers le comté d'Haran, les PJ rencontrent une fois (et une seule) deux illithids dans les cavernes des orques (**plan 9**) et n'avoir d'autre choix que de défaire ces créatures pour pouvoir rejoindre la surface. Attendez toutefois qu'ils soient entre le 5ème et le 7ème niveau pour leur infliger cette épreuve. À cette exception près, ils peuvent effectuer autant d'allées et venues qu'ils le souhaitent entre le comté d'Haran et les Tréfonds Obscurs.

La liberté de mouvement (toute relative) des PJ prend fin dès le premier assaut contre la Cité de l'Étang de Verre. Ils ont donc tout intérêt à accumuler autant d'expérience que possible avant ce moment, car ils en auront bien besoin ! Une fois la grande offensive engagée, il est possible que toute retraite leur soit coupée par de

puissants adversaires (comme cela est décrit dans le chapitre "La Cité de l'Étang de Verre"). Ils peuvent toutefois pouvoir trouver quelques endroits où se reposer dans les Tréfonds Obscurs, mais quant à savoir si ces lieux sont sûrs... tout dépendra sans doute des elfes des roches vives, à condition que les PJ les aient rencontrés et s'en soient faits des alliés.

Si les PJ le leur demandent, les svirfnebelins peuvent leur certifier qu'il ne fait aucun doute qu'il existe d'autres conduits le long desquels les jeteurs de sorts de la surface sont emmenés vers les Tréfonds Obscurs. Ils ne sont pas représentés sur la carte stratégique, car les PJ ne les découvriront de toute manière jamais. Selon les svirfnebelins, il ne peut y avoir qu'une seule manière de résoudre le problème : en s'attaquant à sa source. Il serait inutile d'essayer d'éliminer tous les serviteurs du mal à la surface, car il ne s'agit là que de menu fretin facile à remplacer. Les PJ doivent frapper à la tête des forces ennemies, qui se trouve en plein cœur des Tréfonds Obscurs.

La carte dessinée sur la couverture de cet ouvrage vous indique les lieux principaux de la portion de tunnels que les PJ ont à explorer. Les complexes de cavernes sont détaillés sur l'un des posters (**plans 10 à 21**). Il y a également certains lieux bien précis (X1 à X7) où des PJ alertes pourront découvrir des indices ou des renseignements importants. Ces cartes et lieux particuliers sont détaillés dans les chapitres suivants :

- ✦ **"Les terres des gnomes"** décrit le territoire natal des nouveaux alliés des PJ, leurs catacombes et le proche repaire des trolls (**plans 10, 11** et **12**).
- ✦ **"Les dangers du long chemin"** traite des multiples périls qui attendent les PJ le long du chemin qu'ils devraient vraisemblablement emprunter pour atteindre la Cité de l'Étang de Verre (**plans 13, 14, 15** et **16**).
- ✦ **"Des écailles et des elfes"** permet aux PJ de faire la connaissance des farouches elfes des roches vives, s'ils parviennent auparavant à vaincre deux terribles adversaires reptiliens (**plans 17** et **18**).
- ✦ **"La guerre des derros"** met en scène deux groupes de derros qui attendent les PJ : les premiers sont irrémédiablement hostiles, alors qu'il est possible de négocier avec les seconds (**plans 19** et **20**).



- ✦ **"La Cité de l'Étang de Verre"** décrit la citadelle des kuo-toas (**plan 21**). Le **plan tactique #3** est une représentation de la salle du trône à l'échelle des figurines.

Retour chez les gnomes

Après s'être remis de leurs émotions et s'être de nouveau équipés, les PJ retournent voir les gnomes des profondeurs.

C'est de nouveau Carmeneren qui parle pour son peuple. Elle réitère son inquiétude que les PJ puissent, par leurs actes, provoquer la destruction des svirfnebelins s'ils ne font pas preuve de sagesse, mais reconnaît que d'autres les ont précédés sur cette voie et qu'ils ne sont pas parvenus à mettre un terme au péril. Si on lui demande ce qu'il est advenu de ces autres aventuriers, elle répond qu'ils sont morts dans les profondeurs, mais qu'il n'est pas impossible que certaines traces de leur passage subsistent encore dans les galeries. Elle expose ensuite aux PJ la situation dans laquelle se trouvent les gnomes.

Guère nombreux, les svirfnebelins ne sont pas de taille à lutter contre la menace issue des profondeurs. Ils surveillent tout ce qui se passe et ont ainsi pu apprendre beaucoup de choses. En fait, ils attendaient que des aventuriers de la surface descendent jusqu'à eux pour leur divulguer les renseignements qu'ils possèdent. "Nous pourrons également vous approvisionner en nourriture et en eau lorsque vous en aurez besoin, mais les aliments que nous avons à vous proposer ne seront peut-être pas à votre goût", fait Carmeneren avec un sourire. "Si vous revenez jusqu'à nous parce que vous être gravement blessés, je pourrai vous soigner. Mais si vous êtes suivis, vous sonnerez ainsi le glas de mon peuple. Je dois pouvoir vous faire confiance et m'assurer que vous ne commettrez pas une telle erreur. Comprenez-vous le souci qui est le mien ?"

Les PJ devraient se rendre compte que la vieille gnome, qui a soudain l'air bien plus fatigué et presque effrayé, vient de soulever un point d'importance. Par contre, cela ne gêne en rien Carmeneren d'envoyer ses gnomes en reconnaissance pour que les PJ aient une idée de ce qui les attend. Les éclaireurs svirfnebelins surveillent à tout moment les galeries supérieures (c'est-à-dire celles qui sont situées entre l'entrée des Tréfonds Obscurs et le point X1 de la carte stratégique). Ils ont rempli des outres d'eau et des sacs de nourriture (des conserves de moisissure, mmmm !) qu'ils donnent aux PJ (les PJ prévenants devraient penser à leur offrir quelque chose en retour ; même des objets aussi simples que des casseroles seraient utiles aux gnomes, et donc très appréciés).

Si tout ce passe bien lors de cette discussion, Carmeneren propose une première épreuve aux PJ. S'ils la franchissent avec brio, les gnomes leur procureront de nouveaux renseignements. La voici : non loin de la cité des svirfnebelins se trouve un réseau de cavernes infesté de trolls. Les PJ rendraient un fier service aux gnomes s'ils éliminaient cette menace. S'ils acceptent la tâche qui leur est allouée, passez au chapitre suivant, page 5. Dans le cas contraire, qu'ils se débrouillent tout seuls dans les Tréfonds Obscurs.

En route vers les profondeurs

Les facultés des svirfnebelins
Les gnomes des profondeurs possèdent de nombreuses facultés spéciales, pour la plupart en rapport avec la furtivité, ce qui leur permet de survivre dans l'environnement terriblement hostile qui est le leur. Tous les svirfnebelins sont sous l'effet d'un *non-détection* permanent (comme le sort de magicien de niveau 3) et ont la faculté innée de jeter, une fois par jour, les sorts *cécité*, *changement d'apparence* et *flou*. Ils peuvent rester totalement immobiles pendant de longues périodes, ce qui les rend à 60 % indétectables, et ce même à l'infravision. Cela leur permet de surprendre leurs adversaires dans 90 % des cas, tandis qu'eux-mêmes ne sont surpris que sur un résultat de 1 sur 1d10. Ils possèdent une résistance à la magie égale à 20 % de base, qui augmente de 5 % par niveau au-dessus du 3ème. De plus, ils bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de sauvegarde contre le poison, et de +3 à tous les autres jets de sauvegarde. Comme tous les gnomes, ils sont très doués dès qu'il s'agit de repérer de mauvaises constructions en pierre et de déterminer les pentes, ou encore la profondeur à laquelle ils se trouvent et la direction dans laquelle ils se déplacent sous terre. Si vous en avez besoin, leurs facultés martiales sont détaillées dans le *BESTIAIRE MONSTRUEUX™*. Si vous souhaitez développer la société svirfnebeline, n'hésitez pas à consulter le *Manuel Complet des Gnomes et des Petites-gens* (PHBR9).

Note concernant l'interprétation
Ne jouez pas ces gnomes des profondeurs comme des clowns. Ils sont tout sauf frivoles et ne ressemblent, par exemple, en rien aux gnomes de Krynn. Sérieux et grave, les svirfnebelins font de leur mieux pour survivre dans un environnement hostile. Leur sens de l'humour existe, mais il est très cynique. Ils sont intelligents et perspicaces, ce qui les rend très difficiles à berner. La position de Carmeneren fait d'elle une personne immensément respectée ; n'est-elle pas, en effet, capable de jeter plus de sorts que tous les PJ réunis à ce stade de leur carrière ?

Les galeries

À ce niveau des Tréfonds Obscurs, la largeur des galeries varie d'un mètre cinquante à douze mètres, sauf lorsque d'autres dimensions sont précisées dans le texte. Cette largeur n'est jamais constante sur de longues distances. En cas de rencontre (ou lorsqu'elle est imminente), lancez 1d8 et multipliez le résultat obtenu par 1,5 ; cela vous donne, en mètres, la largeur du tunnel à l'endroit où les PJ se trouvent. De même, la hauteur de plafond varie d'un mètre cinquante à neuf mètres (1d6 x 1,5 m). Les dangers naturels que les PJ risquent de rencontrer dans ces passages sont représentés par des symboles sur la carte stratégique de la couverture ; ces symboles sont expliqués sur la **fiche cartonnée #3** et se retrouvent également à l'échelle des cartes 10 à 21 lorsque ces périls se manifestent dans un complexe de cavernes.

La couleur locale
Ce réseau très étendu de cavernes et de galeries s'est formé dans une épaisse couche de calcaire. De temps en temps, les murs se couvrent de tapis de mousse, lichen, champignons microscopiques phosphorescents, et ainsi de suite. Au cours de leurs déplacements, les PJ croiseront de petits vers albinos longs comme le pouce, des scarabées mangeurs de mousse, des mille-pattes, des limaces, des petites araignées blanches et autres animaux de ce genre. Certains passages aboutissent à des zones inondées que les PJ voudront peut-être explorer (à l'aide de sorts ou de potions de *respiration aquatique*, ou encore en employant par exemple des outres gonflées d'air). Ces zones inondées ne débouchent sur aucun lieu important et sont peuplées d'anguilles albinos géantes, d'écrevisses et autres créatures du même type. Les PJ ne pourront croiser là que des monstres errants (déterminés grâce à la table "Milieu aquatique" de la couverture). Les exceptions à cette règle sont indiquées dans les chapitres appropriés.

Inutile de préciser qu'aucun endroit des Tréfonds Obscurs n'est éclairé, sauf si le texte le précise. La température (environ sept degrés) reste constante et ne varie guère d'un lieu à un autre. Il fait certes froid dans les Tréfonds Obscurs, mais des PJ équipés de manteaux "le jour" et de chaudes couvertures "la nuit" devraient s'en sortir. Par contre, ceux qui sont vêtus "à la barbare" ou en bikini de mailles risquent l'hypothermie s'ils n'investissent pas dans l'achat de quelques fourrures.



Les monstres errants
Utilisez les tables de monstres errants se trouvant sur la 3ème de couverture de ce livre pour déterminer des rencontres aléatoires dans les Tréfonds Obscurs. Jetez 1d6 toutes les quatre heures de temps de jeu, un 1 déterminant une rencontre. Faites preuve de bon sens, n'allez pas infliger une terrible rencontre à un groupe ayant désespérément besoin de se reposer pour récupérer ses sorts et ses points de vie. Notez aussi que des rencontres spécifiques sont liées à certains endroits. Pour éviter une succession ininterrompue de combats, supprimez les monstres errants lorsque les PJ s'approchent de l'un de ces lieux. Enfin, il existe certaines zones pour lesquelles la fréquence de tirage des monstres errants diffère de la norme, mais tout cela est détaillé dans le texte.

Les terres des gnomes

Les cavernes décrites dans ce chapitre sont représentées sur les **plans 10, 11** et **12**. Il y a trois réseaux de cavernes et deux lieux spécifiques (X1 et X2) dans cette zone.

Les PJ doivent prendre d'importantes décisions. Certains actes, qui ne peuvent que leur être bénéfiques à long terme, auront également pour conséquence de les brouiller avec leurs nouveaux alliés, les gnomes. Ils devront donc peser le pour et le contre : ont-ils davantage besoin de l'aide des svirfnebelins ou d'objets magiques puissants et d'autres alliances ? Il leur suffit d'éliminer les trolls pour gagner l'amitié des svirfnebelins, mais ils la reperdront s'ils vont explorer le tombeau interdit situé au-delà des catacombes des gnomes. Ah, dilemme, dilemme...

La cité-labyrinthe des svirfnebelins

C'est dans cet inextricable réseau de galeries qui serpentent en tous sens, de portes secrètes et de culs-de-sac (partiellement représenté sur le **plan 10**) que vivent les svirfnebelins. Les PJ ne seront amenés en ce lieu qu'après avoir gagné la confiance des gnomes des profondeurs, et encore ne seront-ils alors autorisés qu'à voir quelques fragments de la cité. C'est là l'ultime refuge des svirfnebelins, et ils préfèrent donc ne pas trop le montrer aux PJ au cas où ceux-ci se feraient capturer par les illithids (ou d'autres créatures plus terribles encore) qui risqueraient de leur arracher tous leurs secrets par la torture. Salles et tunnels sont ici à la taille des gnomes, ce qui n'est guère confortable pour les humains (les plafonds ne dépassent pas un mètre vingt et les couloirs sont souvent larges de soixante centimètres, voire moins).

Si les PJ connaissent de sérieux problèmes au cours de leurs explorations, ils peuvent essayer de demander de l'aide aux svirfnebelins. Carmeneren est une puissante prêtresse ayant un accès majeur aux sorts de la sphère de Soins et un accès mineur à celle de Nécromancie ; sa magie pourrait très bien, par moments, faire la différence entre la vie et la mort pour certains d'entre eux. Toutefois, les gnomes ne relâchent jamais leur vigilance. Ils craignent que les PJ soient suivis par leurs agresseurs qui pourraient vouloir les achever (et annihiler du même coup les svirfnebelins). Au cours de cette première phase de la campagne, les PJ devraient être autorisés une fois, et une fois seulement, à venir s'abriter chez les gnomes. Toutefois, il faut pour cela qu'ils se trouvent vraiment dans un triste état et qu'ils aient besoin de l'aide d'une prêtresse de niveau 13. Les gnomes ne leur permettront pas d'avoir une seconde fois recours aux sorts de Carmeneren. Cela n'a d'ailleurs rien d'injuste en termes d'équilibre de jeu ; la vieille gnome peut les faire bénéficier de sorts tels que *guérison*, il est donc logique qu'ils ne puissent en profiter (pour rien, ne l'oublions pas) qu'une seule et unique fois.

Si les svirfnebelins ont, à un moment ou un autre, des raisons de penser que l'ennemi a repéré leur repaire, ils évacuent aussitôt la cité par des passages secrets prévus à cet effet et laissent tous les accès au labyrinthe fermés derrière eux. Ils s'éparpillent ensuite et se rassemblent, plus tard et bien plus loin, en un lieu défini à l'avance, où ils fondent une nouvelle cité. Si un tel événement était dû à une négligence des PJ, vous pourriez décider de pénaliser le ou les PJ responsable(s) (par exemple, en exigeant qu'ils gagnent 10 % à 20 % de PX de plus que prévu pour atteindre le niveau supérieur).

Les catacombes

Le début du long couloir menant aux catacombes des gnomes rejoint au point X2 (voir la carte stratégique des Tréfonds Obscurs, en deuxième de couverture) la galerie permettant d'atteindre la cité-labyrinthe. L'entrée en est cachée par une porte de pierre sculptée qui se fond parfaitement avec le mur et sur laquelle un sort de *terrain hallucinatoire* a été jeté. Un sort de *détection de la magie* révèle la présence du *terrain hallucinatoire*, mais pas celle de la porte secrète, qui doit être découverte de la manière normale. Cependant, en raison du *terrain hallucinatoire*, les PJ n'ont aucune chance de trouver cette porte en cherchant des passages secrets et un elfe ne peut pas la remarquer par hasard. Un sort de *vision véritable* permet de la voir clairement, mais il est tout de même nécessaire de réussir un jet pour détecter / désamorcer les pièges pour comprendre son fonctionnement. Une fois que les PJ auront découvert l'**aide de jeu #15**, il leur sera possible de revenir sur leurs pas et de fouiller cette zone jusqu'à ce qu'ils trouvent la porte.

1. Porte piégée

Cette solide porte en bois est fermée à clef (-10 % au jet de crochetage) et s'orne d'une plaque indiquant (en gnome, commun et nain) : "Défense de déranger le repos des défunts". Un *glyphe de garde* (au 13ème niveau, pour un total de 13d4 points de dégâts provoqués par un froid intense) protège cette porte. Le passage sur lequel elle débouche est très poussiéreux. Un test de pistage réussi permet de repérer de vieilles traces de pas (manifestement de gnomes).

2. Tombes des guerriers

La pierre des parois de ce couloir a manifestement été travaillée, et tout PJ nain ou gnome peut aisément reconnaître là l'œuvre des gnomes. À l'intérieur de chaque alcôve se trouve une tombe en pierre, scellée, dans laquelle repose un guerrier svirfnebelin revêtu de son armure (non-magique) et enterré avec son arme de prédilection et un objet personnel (le plus souvent un bijou valant 5d6 x 100 po). Les PJ ont intérêt à obéir à l'injonction de la plaque et à ne pas profaner ces tombes s'ils ne veulent pas compromettre les relations qu'ils entretiennent avec les gnomes. De toute façon, des PJ d'alignement bon ne devraient pas avoir un tel comportement.

3. Autel de Callarduran

Une statue du dieu des svirfnebelins se dresse derrière un bloc de pierre taillée qui sert d'autel ; ses mains sont croisées sur sa poitrine, comme s'il cherchait à refuser quelque chose ou à empêcher quelqu'un de passer. Cette statue mesure trois mètres de haut, et quiconque "l'attaquerait" d'une manière ou d'une autre (à l'aide d'un

burin, avec de l'acide, etc.) se verrait affecté par un sort de *blessures critiques* (3d8+3 points de dégâts). Elle possède les mêmes immunités qu'un golem de pierre. Sur l'autel se trouve une statuette de Callarduran, qui tient entre les mains un énorme rubis sans le moindre défaut (valeur 5.000 po). Si quelqu'un essaye de s'en emparer, la grosse statue s'anime (et obtient automatiquement un round de surprise, sauf si les PJ ont pris des précautions la concernant) comme un golem de pierre et attaque aussitôt le voleur. Une fois la statue animée, le sort de *blessures critiques* ne fait plus effet.

Golem de pierre : CA 5 ; VD 6 ; DV 14 ; pv 60 ; TAC0 7 ; #AT 1 ; Dég 3d8 (poing) ; AS peut jeter un sort de *lenteur* sur un unique adversaire distant de moins de trois mètres (un round sur deux), attaque par surprise ; DS immunisé contre les armes dont le bonus est inférieur à +2, totalement soigné par un sort de *transmutation de la boue en pierre*, immunisé contre tous les autres sorts à l'exception de ceux indiqués ci-après ; faiblesses spécifiques : ralenti (comme par un sort de *lenteur*) pendant 2d6 rounds par un sort de *transmutation de la pierre en boue*, un sort de *transmutation de la pierre en chair* lui fait perdre toutes ses immunités contre les attaques infligeant des dégâts (pendant 1 round) ; TA G (3 m de haut) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 8.000.

Si cette statue est détruite, Carmeneren le sait aussitôt et elle vient voir ce qui se passe, accompagnée d'un grand nombre de svirfnebelins. Les PJ devraient avoir le temps de s'enfuir avant l'arrivée des gnomes, mais ils ne recevront plus la moindre assistance des svirfnebelins s'ils ont dérobé la statuette ou ont profané les tombes (les gnomes utiliseront des sorts tels que *communion* pour identifier les intrus. Les PJ ne pourront donc pas s'en sortir en mentant.).

4. Tombes des prêtres
Ces tombes sont en apparence identiques à celles du couloir 2, mais elles abritent la dépouille des importants prêtres et prêtresses des gnomes des profondeurs. Il y a sur chaque corps un objet valant 6d8 x 100 po et éventuellement (10 % de chances) une arme ou un bouclier magique ou encore un objet magique pour prêtre (au choix, mais rien de mieux qu'un objet +2 ou équivalent).

5. Tombes des magiciens
Les magiciens sont extrêmement rares chez les svirfnebelins, ce qui explique qu'une seule des tombes préparées est occupée. Il n'y a là aucun autre trésor qu'une magnifique robe immunisée contre le passage du temps (taille de gnome, bien sûr). Elle est en soie bleue relevée de fil d'or et sertie de vingt pierres de lune (valeur totale 4.000 po).

6. Porte secrète
Cette porte secrète est protégée par un *glyphe de garde* qui se déclenche dès l'ouverture (13d4 points de dégâts provoqués par un feu brûlant). Après avoir creusé leurs catacombes, les gnomes furent mortifiés d'apercevoir qu'elles se trouvaient tout proches du tombeau interdit (voir 8) qu'ils avaient été incapables de détecter. Le glyphe et la statue de Callarduran ont la double fonction d'empêcher que quelque chose sorte du tombeau et que quelqu'un y entre.

7. Pièges multiples
Les gnomes ont multiplié les défenses à l'approche du tombeau. Le premier rideau de défense consiste en un *mur de pierre* qui, lorsqu'il est affecté par un sort de *dissipation de la magie*, explose et baigne dans l'acide toutes les créatures présentes dans un rayon de six mètres (jet de sauvegarde contre baguette pour demi-dégâts). Au-delà, l'entrée est défendue par un autre *glyphe de garde* (13d4 points de dégâts provoqués par le froid) et enfin une surface bien lisse qui n'est autre que le mur du tombeau interdit. Il s'agit là de roche normale qu'il est possible de franchir à l'aide de sorts tels que *porte dimensionnelle*, *téléportation* ou *passe-murailles*, ou encore en ayant recours à l'huile de coude (à l'aide de piolets et autres outils du même genre). Cette option nécessite toutefois un total de trente heures de travail (quinze pour deux PJ, etc.). Dans ce cas bien précis, un PJ ayant entre 16 et 18 de Force compte pour deux, tandis qu'un autre ayant une force exceptionnelle (18/01 ou plus) compte pour trois ; par contre un PJ ayant moins de 8 en Force ne compte que pour un demi. Multipliez par deux la fréquence des jets de monstres errants, car les créatures ont de bonnes chances d'être attirées par le bruit qu'ils font (sauf s'ils travaillent sous couvert d'un *silence sur 5 mètres*). Il y a 15 % de chances pour que les créatures attirées ne soient autres que des svirfnebelins en colère.

8. Tombeau interdit
Cette pièce fut créée par une sorcière qui avait besoin d'un refuge lors de la période de stase nécessaire à sa transformation en liche (période pendant laquelle elle se serait trouvée extrêmement vulnérable). Il est toutefois manifeste que ce lieu n'a jamais servi. Comme on peut s'y attendre compte tenu de la fonction qu'elle devait avoir, cette salle ne peut être détectée par aucun moyen magique. Il est impossible de découvrir son existence par magie (et ce, quel que soit le sort utilisé), de même qu'aucun moyen de scrutation ne peut être utilisé sur cette zone et qu'aucun sort de divination ne fonctionne s'il est jeté à l'intérieur de la pièce. Le plafond est ici haut de neuf mètres.

La pièce est gardée par deux golems de fer situés comme le plan l'indique. Ils s'animent pour attaquer quiconque pénètre dans la salle et retournent à leur poste dès que tout le monde en est ressorti (à condition qu'aucune attaque ne soit dirigée depuis l'extérieur de la pièce vers l'intérieur). Ils se régénèrent au rythme de 2 pv par jour. Pour le reste, ils sont totalement similaires à des golems de fer normaux.

Golems de fer (2) : CA 3 ; VD 6 ; DV 18 ; pv 80 ; TAC0 3 ; #AT 1 ; Dég 4d10 (poing) ; AS crachent un gaz empoisonné (cube de 3 m de côté, une fois tous les sept rounds), FOR 24 ; DS immunisés contre le poison, les armes dont le bonus est inférieur à +3 et la plupart des sorts (les attaques électriques les

affectent comme un sort de *lenteur* pendant trois rounds, le feu magique leur permet de récupérer 1 pv par dé de "dégâts") ; TA G (3,60 m de haut) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 13.000 chacun.

Si les PJ viennent à bout des golems, ils peuvent examiner en détail le contenu de la pièce. Il est manifeste qu'elle est de formation artificielle, car les murs sont absolument lisses et ornés de trois tapisseries noires. Les meubles présents en font un salon (ou bureau) très confortable, et l'air y est étonnamment frais et propre. Un sort de *détection de la magie* révèle qu'une puissante aura d'abjuration et d'altération est projetée par l'ensemble de la salle. Mais l'objet le plus frappant de cette pièce est sans conteste le cercueil en cristal posé sur un piédestal en pierre, au-dessus duquel flotte, à trois mètres, une sphère en bronze d'un mètre quatre-vingts de diamètre. Un sort de *détection de la magie* permet de déterminer que cette sphère est en rapport avec la magie de type évocation.

Le couvercle du cercueil est fixé à la caisse par des charnières et fermé par un *verrou du magicien* (au 18ème niveau). Il est aussi solide que du *verre d'acier* et totalement invulnérable aux attaques magiques. Toute tentative d'ouverture du cercueil active la sphère de bronze, qui attaque immédiatement (elle riposte également si l'on s'en prend directement à elle). La sphère a une CA -2 et 30 pv ; elle jette un sort par round (déterminé par 1d6) :

Résultat	Effet
1	*éclair* (9d6)
2	*projectile magique* (5d4+5)
3	*cône de froid* (9d4+9)
4	*mur de glace*
5	*tempête glaciale* (3d10)
6	*mur de force*

La sphère continue d'attaquer tant qu'elle n'est pas détruite ou tant qu'il reste des créatures vivantes dans la pièce. Elle jette ses sorts au 9ème niveau. Si elle est attaquée par magie (par exemple à l'aide d'un sort de *métal brûlant*), elle dispose d'une résistance à la magie de 35 % et ses jets de sauvegarde sont similaires à ceux d'un magicien de niveau 18. Sa destruction rapporte 1.400 PX.

La magicienne a caché des objets magiques dans le cercueil. L'extrémité nord de ce dernier est munie d'un panneau secret qui, s'il est découvert, s'ouvre sur une minuscule cavité de soixante centimètres sur trente, dans laquelle se trouvent deux coffrets et une boîte en bois tout en longueur (cinquante-trois centimètres de long sur huit de large et autant de haut).

Le premier coffret renferme trois anneaux d'or sans la moindre ornementation, mais tous magiques : le premier est un *anneau d'action libre*, le deuxième un *anneau de régénération* et le troisième un *anneau des étoiles filantes*. Le second coffret abrite de belles perles et pierres précieuses, pour une valeur totale de 35.000 po. Parmi ces gemmes, il y a une pierre rouge sombre et une autre mauve pâle qu'un sort de *détection de la magie* permet de repérer. Il s'agit de deux *pierres ioun*, la première augmentant de 1 point la Dextérité de celui qui l'utilise, et la seconde pouvant absorber jusqu'à 31 niveaux de sorts (de niveau 4 ou moins). Le coffret contient aussi une belle baguette en bois noir, décorée et ornée de bandes de filigrane d'or et de deux pierres de lune d'une couleur unique (elles sont d'une blancheur de lait et striées de rouge). Il s'agit là d'une *baguette de projectiles magiques* (71 charges restantes) qui est tellement belle qu'elle vaudra encore 2.500 po quand toutes ses charges seront épuisées. Enfin, le coffret renferme également la police d'assurance de la magicienne, pour un départ de toute urgence : un parchemin (enroulé autour de la baguette) sur lequel sont inscrits deux sorts de *téléportation*.

Les PJ peuvent très bien se demander qui est cette magicienne qui s'est préparé une telle retraite et pourquoi cette pièce n'a jamais été utilisée. Cela n'est toutefois pas détaillé plus avant dans ce livre, car il n'y a manifestement aucun lien entre cette salle et le scénario principal de la campagne. Il vous incombe donc, si vous le souhaitez, de développer l'histoire de cette magicienne. Peut-être est-elle morte depuis longtemps, à moins qu'elle ne soit depuis devenue l'un des plus dangereux individus de votre monde. Il est même possible qu'elle soit aujourd'hui une des plus grandes héroïnes du royaume (soit parce qu'elle se serait repentie de sa mauvaise vie passée, soit parce qu'elle serait jusque-là parvenue à cacher sa vraie nature).

Ceux qui troublent le repos des défunts

Si les PJ apprennent l'existence de la pièce secrète située au-delà des catacombes des gnomes, il est possible qu'ils demandent une autorisation de passage. Dans ce cas, ils essuient un refus catégorique. Carmeneren craint qu'ils provoquent des dommages dans les catacombes et qu'ils réveillent éventuellement quelque chose dans le tombeau interdit. Des gardes svirfnebelins sont alors postés en X2 et les PJ doivent les mettre hors de combat (sort d'*immobilisation des personnes*, etc.) pour accéder aux catacombes.

Si les PJ pénètrent dans le tombeau et dérobent les trésors de la magicienne, les gnomes découvrent leur intrusion au bout de 1d20+10 jours. S'ils n'ont pas, au préalable, demandé la permission des gnomes, Carmeneren les soupçonne d'être responsables et les interroge en utilisant un sort de *détection des mensonges*. La seule chance des PJ est alors de dire l'entière vérité sur ce qu'ils ont fait, d'expliquer pourquoi, de jurer de ne plus jamais pénétrer dans les catacombes et, enfin, de faire une offrande d'une valeur minimale de 10.000 po. Il n'y a qu'ainsi qu'ils peuvent calmer la prêtresse, et encore, car les gnomes continueront à émettre des doutes sur leur intégrité pendant quelque temps. S'ils refusent d'effectuer cette offrande, s'ils vont piller le trésor de la magicienne après qu'on le leur a interdit ou s'ils profanent les tombes des gnomes, ils deviennent persona non grata auprès des svirfnebelins, qui refusent de les aider davantage. Les PJ ont toutefois intérêt à rester quelque temps encore dans les petits papiers des gnomes, qui détiennent d'autres informations pouvant leur être très utiles.

Les cavernes des trolls

Ces cavernes sont représentées sur le **plan 12**. Le problème posé aux PJ est ici un simple exercice physique. Les trolls dévorent tout ce qu'ils trouvent, y compris leurs congénères. Deux communautés de trolls totalement différentes s'y livrent une guerre permanente, mais c'est là un avantage que les PJ ne peuvent pas exploiter (les trolls haïssent autant les étrangers que ceux de la bande rivale). Il y a également une petite bande de troglodytes qui attaquent parfois les trolls. Ils tentent d'éviter les PJ et, comme ils ne représentent pas une menace pour les gnomes, il n'est nul besoin de les attaquer. Mais il est vrai que les troglodytes sont d'alignement chaotique mauvais, et que les PJ ont peut-être intérêt à s'en occuper avant qu'ils deviennent un danger par la suite.

Considérations tactiques

La tâche proposée aux PJ est assez simple, même si elle nécessite très certainement plusieurs assauts pour éliminer la totalité des trolls (les PJ ne devraient pas se replier jusqu'à la surface après chaque incursion ; la proximité des svirfnebelins leur permet en effet de se reposer sans risque dans une galerie secondaire jusqu'à ce qu'ils aient retrouvé tous leurs moyens). Devant les pertes qu'ils subissent, les trolls se replient vers leur caverne principale (5 pour les Mohicans, 10 pour les Baveurs) et postent des gardes à l'entrée de leurs cavernes extérieures. À tout moment, 25 % des trolls se trouvant en un lieu précis sont en train de dormir (à l'exception des gardes postés en 1, 2, 6 et 7). Si les PJ se replient, les trolls les pourchassent pendant 1d4+4 rounds, puis abandonnent s'ils ne les ont pas rattrapés au terme de cette durée. Les caractéristiques des trolls ordinaires sont détaillées en 1 et peuvent, par la suite, être utilisées pour la quasi-totalité de ceux qui se trouvent dans ces grottes.

Les cavernes des trolls sont crasseuses, car jamais entretenues, et imbibées de la puanteur corporelle de leurs habitants. Le sol rocailleux est jonché d'os rongés (on peut y reconnaître des ossements d'animaux et de créatures de tous types ; les trolls mangent tout ce qu'ils trouvent). Tous ces os portent des traces de dents et l'on en a sucé la moelle. Les cavernes sont pleines de déjections de trolls et ne devraient guère plaire au sens olfactif des PJ.

Les Mohicans

Ces trolls ont un trait bien particulier : une épaisse touffe de cheveux raides, poussant tout droit vers le haut, orne le sommet de leur crâne, d'où leur nom. Ils sont moins nombreux que leurs ennemis les Baveurs, mais leur cheftaine/chamane est une trollesse à deux têtes et ils sont pour la plupart d'une résistance peu commune, ce qui leur permet de compenser leur petit nombre par la force de leurs individualités. Ils sont également assez rusés pour utiliser l'eau de la caverne 10 pour éteindre les flammes que l'on pourrait vouloir utiliser contre eux. Ils possèdent environ une douzaine d'outres et des petites pierres creuses pouvant contenir près d'un litre d'eau et s'en servent pour éteindre les feux (l'eau est bien sûr sans effet sur l'huile enflammée).

1 et 2. Gardes mohicans

Il y a, en permanence, deux trolls de garde à chacun de ces points. Leur vigilance est sans faille. S'ils aperçoivent la moindre menace, l'un d'entre eux court aussitôt jusqu'en 3 et 4 pour prévenir les autres membres de la meute. Ce n'est que si au moins un tiers de la totalité des trolls est éliminé ou s'ils ratent un test de moral que l'un ou plusieurs d'entre eux iront chercher Greezelet en 5 (la trollesse à deux têtes les terrifie).

Trolls (4) : CA 4 ; VD 12 ; DV 6+6 ; pv 44, 40, 33, 32 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (griffe/griffe/morsure) ; AS même les membres tranchés continuent d'attaquer, peuvent jeter des pierres (5-10 kg, portée 18 m, Dég 1d8 ; DS régénération (3 pv/round, 3 rounds après la première blessure) ; faiblesse spécifique : les dégâts infligés par le feu et l'acide ne peuvent être soignés par régénération ; TA G (2,70 m) ; NM élite (14) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 1.400 chacun.

3. Agriculteurs trolls

Cette caverne est pleine de champignons à lamelles vertes (vénéneux pour les humains et demi-humains) que les trolls font pousser pour servir de complément à leur alimentation lorsqu'ils n'ont pas suffisamment de viande. Il y a six trolls en ce lieu. Les cinq premiers sont ordinaires (44, 41, 32, 31 et 27 pv), mais le sixième est un spécimen hors normes : il est plus grand que la moyenne (trois mètres), a une peau grise parsemée de taches et une force et une résistance stupéfiantes (+1 à tous les jets de dégâts et de sauvegarde, 50 pv, TAC0 12, PX 2.000). Lorsqu'il combat, ce troll pousse de tels hurlements qu'il est impossible de jeter des sorts à élément verbal à moins de six mètres de lui (le jeteur de sorts ne peut s'entendre parler, ce qui l'empêche de réciter à la perfection la complexe incantation).

4. Les trolls et le puits

Il y a quatre autres Mohicans dans cette caverne (pv 42, 40, 37 et 35). Ils sont assez malins pour essayer de traîner leurs adversaires à proximité du puits naturel, profond de dix-huit mètres, qui occupe le fond de leur salle pour les y jeter. Un test de Force doit être réussi pour qu'un PJ touché par les deux griffes d'un troll lors du même round ne soit pas saisi par son adversaire et tiré vers le puits. Dans cette situation, le troll ne peut plus l'attaquer qu'en le mordant, mais cette attaque se fait à +4 au toucher (et contre la CA de base du PJ). Ce dernier est entraîné vers le puits à une vitesse de neuf mètres par round, plus un mètre cinquante par point de Force en dessous de 14. Il a 50 % de chances d'avoir l'un des bras immobilisés par le troll, membre qui est donc rendu inutile (jetez n'importe quel dé ; sur un résultat pair, il s'agit du bras qui tient le bouclier, sur un résultat impair de celui qui tient l'arme). Si un troll portant un PJ est blessé par un autre PJ, effectuez un test de moral pour la créature. S'il est réussi, le troll continue à tirer sa victime vers le puits ; s'il est raté, il laisse tomber son fardeau et se jette sur celui qui vient de le blesser.

Un PJ jeté dans le puits subit les dégâts normaux pour une telle chute (6d6), sauf s'il peut immédiatement déclencher un pouvoir de *vol*, *lévitation* ou *feuille morte*. Le pire reste toutefois à venir : les trolls ont appris que jeter des victimes dans le puits avec quelques pierres, attendrit la chair des cadavres (ils n'éprouvent guère de difficulté à descendre dans le puits et à en remonter). Les pierres jetées par les trolls le sont à +4 au toucher ; elles infligent 1d12 points de dégâts.

5. Caverne du chaman

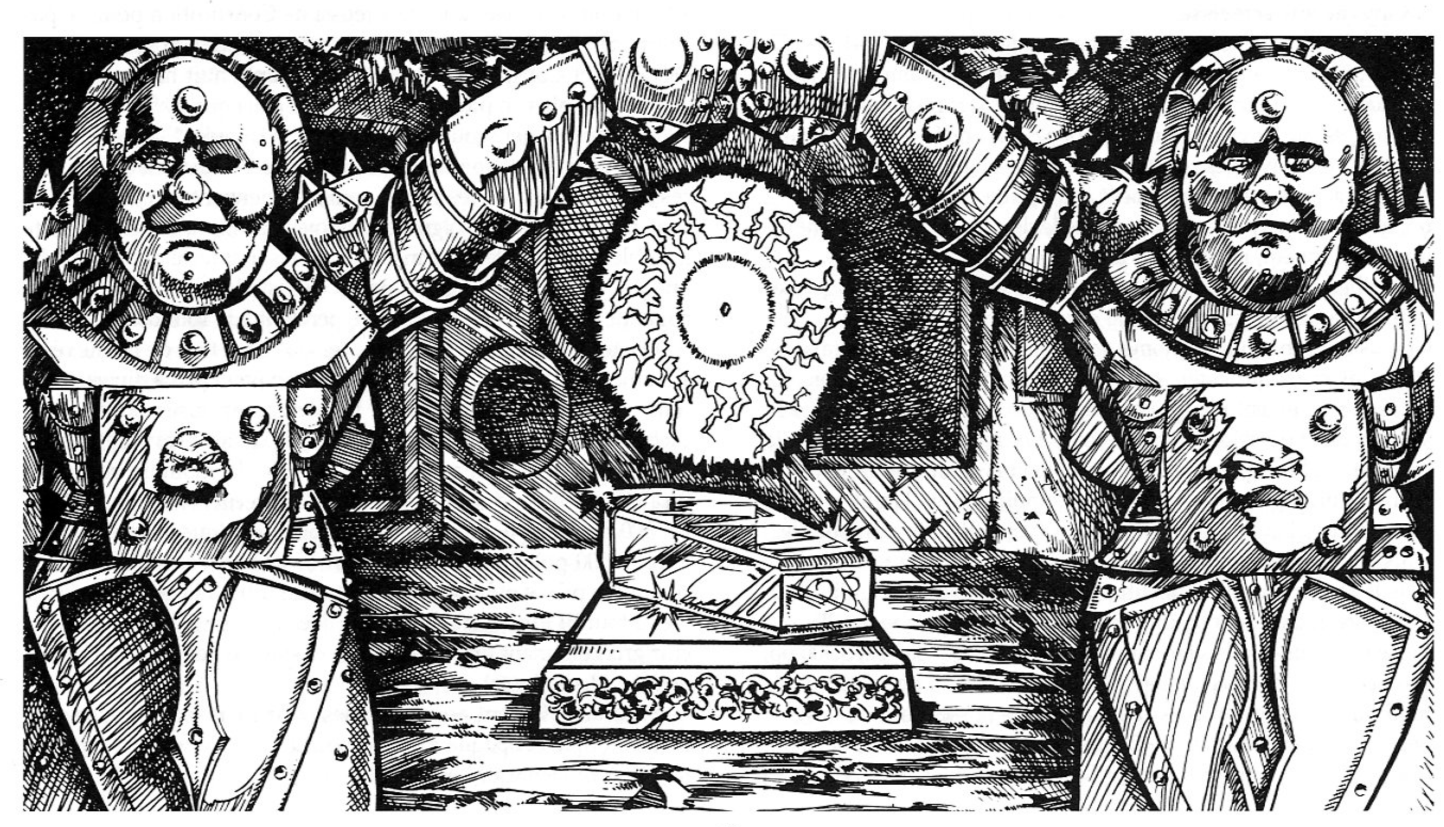
Greezelet, la tyrannique cheftaine de la meute des Mohicans, est une puissante et brutale trollesse à deux têtes ainsi qu'une chamane de Vaprak (divinité vengeresse détaillée dans le DMGR4, *Mythologie des Monstres*) ; elle a atteint le 3ème niveau. Elle porte autour de chaque tête une tiare en argent à laquelle sont fixées des dents humaines et demi-humaines (valeur 50 po chacune). Une fois qu'elle commence à combattre, elle ne se replie pas. Elle est escortée par quatre gros trolls (pv 42, 39, 37 et 36).

Greezelet, trollesse à deux têtes (chaman) : CA 4 ; VD 12 ; DV 10 ; pv 57 ; TAC0 11 ; #AT 4 ; Dég 1d4+4/1d4+4/1d12/1d12 (griffe/griffe/morsure/morsure) ; AS sorts ; DS sorts, uniquement surprise sur un 1, régénération (1 pv/round, 3 rounds après la première blessure) ; faiblesse spécifique : les dégâts infligés par le feu et l'acide ne peuvent être soignés par régénération ; TA G (3 m) ; NM sans peur (20) ; Int moyenne (9) ; AL CM ; PX 4.000. Sorts : *imprécation, ténèbres ; peau d'écorce*.

Les trésors accumulés par cette meute ont tous été réunis dans cette caverne par la despotique Greezelet. Deux peaux de loup mitées et une autre de renard argenté pendent au mur ouest (les deux premières ne valent que 10 po chacune, mais la troisième représente 1.000 po si elle est récupérée intacte, c'est-à-dire si les PJ n'ont pas utilisé d'huile enflammée ou de *boules de feu* dans cette salle). Le reste du trésor est caché sous une pile de pierres dans le coin sud de la caverne ; il a été volé aux autres trolls, aux troglodytes, à deux illithids que les Mohicans ont eu la chance de vaincre, et à quelques stupides aventuriers qui ont fini dans leur assiette. Il y a là un total de 940 pa, 500 pe, 1.800 po, 755 pp, un coffret en argent et en nacre (valeur 600 po) contenant bagues et babioles pour un total de 2.000 po et une paire de beaux bracelets en platine sertis d'aigues-marines et de turquoises (valeur 3.000 po la paire). Une *dague* +2 est perdue dans au milieu de tous ces trésors, ainsi que deux fioles d'eau bénite et un solide tube à parchemin en fer dans lequel est rangé un parchemin pour prêtre (rédigé au 11ème niveau) : *prière, fusion dans la pierre, soins des blessures critiques* et *conjuration d'animaux*.

Les Baveurs

Ces trolls doivent leur nom exquis à leur tendance à baver continuellement, une salive jaune-vert pleine de mucosités coulant en permanence sur leur menton et, de là, jusqu'au sol. Cette meute n'a aucun chef et les luttes intestines y sont aussi fréquentes que les affrontements avec les ennemis extérieurs. S'ils arrivaient à se supporter, ils auraient déjà sans doute éliminé les Mohicans et les svirfnebelins



depuis longtemps, mais la dissension qui règne dans leurs rangs fait qu'ils ne pourront opposer aux PJ une résistance aussi organisée que celle des Mohicans, pourtant moins nombreux. Quel que soit le moment de la journée, 25 % des trolls de chaque caverne sont en train de dormir, à l'exception de ceux qui montent la garde.

6 et 7. Gardes baveurs
Deux trolls sont en permanence postés à chacun de ces points. Leurs caractéristiques sont les mêmes que celles des trolls de 1 et 2, si ce n'est qu'ils ont respectivement 38, 36, 30 et 28 pv.

8. Caverne aux épieux
Il y a dans cette caverne une profusion de longs et fins stalactites rosés pouvant atteindre jusqu'à un mètre vingt. Bien que stupides, les Baveurs sont assez malins pour les briser et les jeter comme des épieux (portées 2/4/8, dégâts 2d6 chacun). Ils utilisent cette stratégie quand leurs adversaires se servent du feu pour les empêcher de venir combattre au corps à corps ou quand ils se retrouvent coincés de telle manière qu'ils ne peuvent aller au combat qu'un par un. Notez toutefois que, si un épieu rate un PJ, il y a 50 % de chances qu'il atteigne un autre troll qui se trouverait sur la trajectoire (il faut réussir un autre test pour toucher). Les sept trolls résidant dans cette caverne ont 37, 34, 32, 31, 30, 22 et 19 pv. Ils ont amassé un total de 1.300 pa, 1.400 pe et 4.500 po, et le plus gros d'entre eux (celui qui a 34 pv) possède un bracelet en or (valeur 400 po) dont il s'est fait une bien étrange boucle d'oreille (à l'oreille droite).

9. Caverne aux écrevisses
Huit trolls supplémentaires occupent cette caverne (pv 41, 40, 35, 32, 31, 30, 27 et 19). Le plan d'eau descend jusqu'à une profondeur de quatre mètres cinquante et des écrevisses des roches y ont accès par un réseau labyrinthique de passages inondés qui s'éloignent vers l'est des cavernes représentées sur le plan. Les trolls pêchent ces crustacés le plus simplement du monde : dès qu'ils en voient un, ils se jettent à l'eau et essayent de le démembrer. Il paraît même qu'ils obtiennent, parfois, des résultats concluants.

Malheureusement, toute cette activité aquatique a fait germer une intéressante option tactique dans l'esprit limité des trolls. Un jour, ils ont rabattu une gnome des profondeurs vers cette caverne et lui ont maintenu la tête sous l'eau jusqu'à ce qu'elle se noie. Ce jeu leur a tellement plu qu'ils essayent de le reprendre avec les PJ s'ils en ont l'occasion. Référez-vous aux règles fournies dans la caverne 4, à l'exception près qu'un personnage attrapé est entraîné non vers un puits naturel, mais vers le point d'eau. Un PJ submergé se noie selon les règles normales (voir "Retenir son souffle", dans le chapitre 14 du *Manuel des Joueurs ;* partez du principe que tous les trolls ont une Constitution minimale de 23 et qu'ils peuvent donc retenir leur souffle bien plus longtemps que les PJ).

Le trésor des trolls se monte à 800 pc, 1.400 pa, 800 pe, 3.300 po, 155 pp et une poignée de babioles valant un total de 1.000 po. Au fond du point d'eau reposent certaines des possessions de la svirfnebeline noyée : une *dague* +2, une fiole en cristal vert renfermant une *potion de métamorphose* et quelques pièces éparpillées (75 po et 10 pp). Si vous le désirez, un PJ plongeant pour aller chercher ces objets se retrouve nez à nez avec une écrevisse géante. Il y a des runes gnomiques sur la dague et, si elle est ramenée aux svirfnebelins, ces derniers la rendent à la famille de son ancienne propriétaire. La communauté des gnomes dans son ensemble est, par la suite, mieux disposée à l'égard des PJ et les récompense sous la forme d'une belle pierre précieuse de couleur bleu-vert (d'une valeur de 1.000 po, qui comptent également en PX).

Écrevisse géante : CA 4 ; VD 6, natation 12 ; DV 4+4 ; pv 33 ; TAC0 15 ; #AT 2 ; Dég 2d6/2d6 (pince/pince) ; AS embuscade (malus de -2 au jet de surprise de l'adversaire) ; TA G (2,70 m de long) ; NM élite (13) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 175.

10. Caverne des maladies
Quatre trolls vivent dans cette caverne excessivement malsaine. Le point d'eau (trois mètres soixante de profondeur au maximum) est habité par un otyugh aquatique qui ramène là tous les détritus possibles et imaginables des autres cavernes en les faisant passer par les passages inondés. Même les trolls ne sont pas immunisés contre les afflictions véhiculées par cette créature, et ces quatre-là souffrent d'une grave maladie pulmonaire. Cette forme de tuberculose les affaiblit cruellement et diminue nettement leurs points de vie (pv 27, 25, 24 et 22) mais leur procure une attaque spéciale absolument immonde. À chaque round, ils peuvent décider de ne pas mordre leur adversaire et de remplacer cette attaque par un crachat d'une substance repoussante (portée : neuf mètres). Tout individu atteint doit bénéficier d'un test réussi de Constitution pour ne pas contracter la maladie des trolls (sinon il perd 1 point de Force, Dextérité et Constitution toutes les quarante-huit heures ; il perd en outre de plus en plus vite son souffle ainsi que 10 % de sa capacité de déplacement tous les deux jours. Il décède dès que l'une de ses caractéristiques tombe à 0. *Guérison des maladies* inverse le processus de l'infection : les points perdus reviennent au rythme où ils sont partis. *Guérison* soigne entièrement et immédiatement cette horrible maladie. De toute manière, qu'il soit infecté par la maladie ou pas, il doit bénéficier d'un jet réussi de sauvegarde contre baguette pour ne pas être aveuglé pendant 1d4 rounds.

Rejetés par leurs compagnons, ces trolls ont tout de même réussi à amasser, au fil des ans, un trésor conséquent pris à diverses victimes (gnomes et aventuriers). Ils sont assez rusés pour l'avoir caché derrière quelques pierres à l'ouest de leur caverne, mais il sera découvert automatiquement dès que la moindre recherche sera effectuée dans ce coin. Les trolls ont recueilli un total de 800 pc, 500 pa, 1.800 pe, 4.400 po, 1.100 pp et quelques bijoux (valeur totale 4.500 po). Une *masse de fantassin* +2 et un *bouclier* +2 gisent parmi ces pièces et bijoux. Enfin, un test d'Intelligence réussi permet à tout PJ fouillant ce trésor de découvrir une petite bourse en cuir gris contenant une fine poudre cristalline : de la *poudre de disparition* (deux doses).

Si certains PJ sont assez stupides pour s'enfoncer dans le plan d'eau croupie et opaque dans l'espoir d'y trouver d'autres trésors, faites-leur rencontrer l'otyugh.

Otyugh aquatique : CA 3 ; VD 6 ; DV 8 ; pv 48 ; TAC0 13 (11 pour ce qui concerne la morsure contre des adversaires saisis) ; #AT 3 ; Dég 1d8/1d8/1d4+1 (tentacule/tentacule/morsure) AS sa morsure a 90 % de chances d'infecter ses victimes (maladie pulmonaire décrite ci-dessus), peut saisir tout adversaire touché par ses deux tentacules pour lui infliger automatiquement 1d3+1 points de dégâts par round ; DS jamais surpris ; TA G (2,10 m de diamètre) ; NM élite (14) ; Int faible (5) ; AL N ; PX 1.400.

11. Caverne des troglodytes

Cette caverne abrite un total de quarante-quatre troglodytes dirigés par un chef unique. Ils sont désorganisés et terrorisés par les trolls, qui les bloquent plus ou moins dans ce cul-de-sac. Ils sont en mauvaise condition physique, leurs réserves de nourriture sont très basses et leur moral est faible. Treize d'entre eux possèdent un javelot ; les autres utilisent leurs armes naturelles.

Troglodytes (43) : CA 5 ; VD 12 ; DV 2 ; pv 11 (x10), 8 (x10), 6 (x10), 5 (x13) ; TAC0 19 (16 avec un javelot) ; #AT 1 ou 3 ; Dég 2d4 (javelot) ou 1d2/1d2/1d4+1 (griffe/griffe/morsure) ; AS embuscade (malus de -4 au jet de surprise de l'adversaire), puanteur (les adversaires qui ratent un jet de sauvegarde contre poison perdent 1d6 points de Force pendant 10 rounds) ; DS camouflage ; TA M (1,80 m) ; NM moyen (9), tombe à agité (7) si le chef est tué ; Int faible (6) ; AL CM ; PX 120 chacun.

Chef troglodyte : CA 5 ; VD 12 ; DV 6 ; pv 32 ; TAC0 15 (12 avec son javelot) ; #AT 1 ou 3 ; Dég 2d4 (javelot) ou 1d2/1d2/1d4+1 (griffe/griffe/morsure) ; AS embuscade (malus de -4 au jet de surprise de l'adversaire), puanteur (les adversaires qui ratent un jet de sauvegarde contre poison perdent 1d6 points de Force pendant 10 rounds) ; DS camouflage ; TA G (2,10 m) ; NM stable (12) ; Int faible (7) ; AL CM ; PX 650.

Les rares possessions de ces créatures sont cachées au milieu du mur ouest, derrière un cairn de pierres. Il y a là 1.150 pc, 2.200 pa, 560 pe, 850 po et une paire de beaux bracelets en or (non-magiques) sertis d'héliotropes (valeur 1.200 po).

Une fois les trolls occis

À partir du moment où les PJ ont mené leur tâche à bien, Carmeneren leur accorde manifestement un plus grand respect. Et même si un test de Sagesse réussi permet de déterminer qu'elle n'a pas encore totalement confiance en eux, elle peut tout de même leur communiquer deux informations supplémentaires.

Tout d'abord, les gnomes amènent les PJ au point marqué X1 sur la carte stratégique (voir la carte de couverture). Un passage part de là, mais il est masqué par un sort très puissant, une version améliorée de *mur illusoire* qui le rend partiellement solide. Cette illusion cache la galerie que les illithids empruntent pour rejoindre la Cité de l'Étang de Verre, tout en évitant les périls proposés par la route du sud. Carmeneren suggère aux PJ de regarder fixement le *mur illusoire*. Chaque joueur doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre sorts, à +4 au dé. S'il le réussit, son PJ a toujours l'impression que le mur est fait de pierre solide, mais qu'il est très légèrement différent de la roche qui l'entoure. Une exploration tactile lui permet de ressentir une substance gélatineuse qui se laisse légèrement pousser, mais il est tout de même incapable de traverser ce mur qu'il sait pourtant n'être qu'une illusion. Cela reste vrai même si les PJ parviennent, à un plus haut niveau, à jeter un sort tel que *vision véritable* en ce lieu (la galerie protégée par ce passage l'est également par de nombreux sorts d'*antipathie* repoussant les créatures non mauvaises). Carmeneren explique que c'est de là que viennent les illithids. Les PJ vont certainement se montrer mal à l'aise en prenant conscience des facultés de leurs adversaires en matière de magie.

Enfin, Carmeneren donne aux PJ l'**aide de jeu #12**. Il s'agit d'une carte du long passage menant jusqu'à la Cité de l'Étang de Verre. La prêtresse gnome leur répète une nouvelle fois que d'autres aventuriers les ont précédés sur cette voie et qu'ils n'en sont jamais revenus. Elle ne sait pas jusqu'où ils ont pu arriver, car les svirfnebelins ne les ont pas fréquentés directement. Ce plan montre également la route partant plein sud vers l'antre des "grands reptiles". Les gnomes savent que deux créatures maléfiques, qui pourraient être des dragons ou d'autres monstres approchant, vivent dans cette région, mais ils sont incapables d'en dire davantage (il s'agit en fait d'un béhir et d'un dragon d'ombre ; voir le chapitre "Des écailles et des elfes").

Voici la suggestion de Carmeneren : les PJ explorent la galerie centrale jusqu'à la Cité de l'Étang de Verre pour devenir aussi forts que possible. Peut-être auront-ils alors envie de se frotter aux dragons. "Mais je ne sais pas si cela est une bonne idée, même si je sens que ces deux créatures sont puissantes en magie et possèdent certainement de fabuleux trésors", fait-elle, perdue dans ses pensées. C'est alors que l'un des plus jeunes gnomes prend alors la parole.

"Mais c'est ce qui se trouve au-delà de ces créatures qui pourrait être véritablement intéressant", fait-il. Carmeneren le fait taire d'un regard assassin. Les gnomes ne savent pas ce qu'il y a derrière les dragons, mais ils ont senti une puissante magie et des barrières assez fortes pour repousser toutes leurs tentatives de détection de cette région (c'est là que résident les elfes des roches vives). Si les PJ lui posent des questions à ce sujet, elle répond que les svirfnebelins ne savent pas ce qu'il y a au-delà des dragons ; il s'agit de quelque chose de très puissant, en termes de magie, et apparemment de non maléfique, mais il leur a été impossible d'en apprendre davantage. Un test de Sagesse réussi montre que Carmeneren est troublée par ce mystère.

"Juste avant d'arriver à la cité des kuo-toas, vous rencontrerez les diregunds", jette-elle. Tous les gnomes prennent alors un air hostile et vengeur. Il suffit d'une simple question pour apprendre que "diregund" est le nom que les svirfnebelins donnent aux derros. "Détruisez-les tous et revenez me voir", fait Carmeneren. "J'aurai alors d'autres choses à vous apprendre." Son air est tout à fait sérieux. Les yeux de cette charmante vieille gnome brillent de haine à la seule évocation des derros.

De gnome à gnome

S'il y a un gnome dans le groupe, il peut découvrir pourquoi les svirfnebelins haïssent les derros à ce point. Aucun autre PJ n'a de chance d'obtenir la véritable histoire. Un gnome pour lequel un test de Charisme avec un bonus de -2 au dé (ou -4 si la dague trouvée en 9 a été rendue aux svirfnebelins) est réussi entend la vérité de la bouche de Carmeneren. Ce groupe de svirfnebelins a une mythologie très étrange, selon laquelle les derros sont les ennemis jurés de Callarduran Mains-Lisses et ils essayent depuis l'aube des temps de le détruire, ainsi que tous les siens, en utilisant les méthodes les plus abominables qui soient. Il existe moult légendes à ce sujet, et les histoires des gnomes sont toutes interminables, aussi le PJ a-t-il intérêt à ne pas être pressé. Mais il est bien nourri (pas uniquement de champignons), a droit à du vin et les gnomes des profondeurs lui font bien comprendre qu'ils l'ont accepté.

Attendez ensuite que les PJ aient remporté une victoire de grande importance (à vous de voir, selon la situation ; attendez par exemple vos joueurs s'effondrent sur la table de jeu après un terrible combat, ce qui devrait se produire avant que leurs PJ aient atteint les derros). S'ils retournent voir les svirfnebelins et leur racontent leurs aventures, Carmeneren demande à rencontrer le PJ gnome seule à seul. Après lui avoir offert à boire et à manger, elle lui tend un verre de gogondy, ce vin si particulier que les gnomes des profondeurs n'offrent qu'à leurs véritables amis (le "meilleur vin du monde" est décrit dans le *Manuel Complet des Gnomes et des Petites-gens*, à la section svirfnebelin). En acceptant ce verre, le PJ devient un membre à part entière de la communauté des gnomes des profondeurs. La prêtresse lui montre alors, en grande pompe, un splendide objet magique (il s'agit d'une arme +3 correspondant à la classe du PJ, qui cumule les pouvoirs d'un *anneau de protection +1 ;* de plus, elle inflige un malus de -2 aux derros lorsqu'ils attaquent son porteur). Elle le lui laisse examiner mais ne lui offre pas encore. En échange de cet objet préservé de génération en génération, Carmeneren propose au PJ de se soumettre volontairement à un sort de *croisade*.

Elle lui demande d'attaquer les derros à chaque fois que cela est possible et de ne jamais les secourir ni s'allier avec eux. Cela ne le force en rien à se comporter comme un kamikaze et à se jeter sur eux dès qu'il les voit. Néanmoins, il suffit qu'il ait commencé à affronter des derros pour qu'il ne puisse plus rompre le combat tant que ses points de vie ne sont pas descendus en dessous de la moitié de son maximum. Par contre, cela signifie que toute espèce d'alliance avec les derros est impensable pour le PJ (ce qui peut devenir un sérieux problème à un stade ultérieur de la campagne). Mais l'arme est si belle, si puissante... Carmeneren exige qu'il décide seul d'accepter l'arme, et donc la *croisade*. Elle part du principe que cela ne concerne en rien les autres PJ.

S'il refuse la *croisade* en invoquant une bonne raison (il ne veut pas restreindre les actions des autres PJ, en qui il a toute confiance, etc.), Carmeneren est déçue mais ne lui en veut pas. Elle garde évidemment l'arme, qui doit être celle de leur champion. S'il accepte la *croisade*, il devient, pour cette génération, le champion de la communauté de svirfnebelins (bonus de +4 à tous les jets de réaction des gnomes des profondeurs).

Une fois que les PJ sont prêts à s'aventurer sur le long chemin central, passez au chapitre suivant.



Les PJ disposent de l'**aide de jeu #12** pour se guider dans cette partie de l'aventure. Les gnomes peuvent ajouter quelques commentaires aux notes indiquées sur la carte, principalement en ce qui concerne le premier choix qui s'offre aux PJ : attaquer un nid de grells ou emprunter un passage très délicat pour le contourner. Le problème de cette seconde option est que, tant que la menace des grells n'est pas éliminée, les PJ devront emprunter la voie la plus difficile chaque fois qu'ils désireront remonter à la surface. À long terme, il est donc préférable de s'occuper des grells. Les périls spécifiques de la dérivation sont détaillés sur la **fiche cartonnée #3**. Déterminez les monstres errants à un rythme deux fois plus élevé tant que les PJ se trouvent dans cette zone.

La seule région infestée de monstres dans laquelle les PJ ne peuvent faire autrement que d'entrer sont les grottes du seigneur des limons. Toutes les autres cavernes sont évitables, mais quelques petits détours peuvent énormément rapporter aux PJ en termes d'expérience, de trésors et d'indices.

Le nid de grells

Les cavernes des grells sont représentées sur le **plan 13**. Mais les svirfnebelins ne savent pas que ces créatures maintiennent une alliance délicate avec un profondérateur. Les grells chassent pour ce monstre, qui leur permet ainsi de continuer à vivre. Ils rapportent donc des gnomes, des troglodytes, des lézards, des anguilles et toutes les autres bestioles sur lesquelles ils peuvent mettre le tentacule (les PJ entrant, évidemment, dans cette dernière catégorie), puis rétrocèdent une partie de leur chasse à l'horreur abjecte qui réside en limite de leur nid.

Les grells sont excessivement dangereux compte tenu de la multitude d'attaques paralysantes qu'ils peuvent délivrer. Les PJ prêtres ont tout intérêt à prévoir un grand nombre de sorts de *délivrance de la paralysie*, mais si les joueurs n'y pensent pas d'eux-mêmes, ne le leur rappelez pas et laissez-les faire leur propre expérience. De plus, le patriarche de la ruche (qui est en fait l'unique raison ayant empêché le profondérateur de se retourner contre ses "alliés") est une monstruosité capable de jeter des sorts, et donc un adversaire terrifiant. Les PJ ont du pain sur la planche. Les grells sont intelligents, et après une première incursion ils prennent des précautions pour se défendre contre de futurs assauts.

Les cavernes et galeries de ce repaire ont toutes un plafond haut de six mètres trente à neuf mètres (1d10 x 30 cm + 6 m). Elles sont éclairées par les petits nodules irridescents d'une moisissure lumineuse, cultivée dans ce but par les grells. Ces nodules sont éparpillés à intervalles irréguliers dans les salles et tunnels. Notez que plusieurs zones sont très dangereuses en raison de la présence sur le sol de pierres-rasoirs (voir **fiche cartonnée #3**). Comme les grells volent, cela ne les dérange aucunement, il s'agit même pour eux d'une excellente protection contre les incursions.

Lorsque les PJ arrivent à une centaine de mètres de l'entrée du repaire, un test d'Intelligence réussi leur permet de remarquer un signe gravé le long de la paroi, incliné en diagonale et pointé vers le bas. Un petit morceau de papier est encore accroché à une protubérance rocheuse dans l'axe de la marque, comme si un message avait été laissé là puis arraché. Les PJ peuvent trouver le message manquant en 9, du moins s'ils parviennent jusque-là.

Description

1. Garde

Un soldat grell est posté en ce lieu ; il attaque tout ce qui approche. Il tient une *lance à éclairs* dans quatre de ses tentacules, ce qui lui en laisse six de libres pour délivrer des attaques paralysantes. Sa lance n'a plus que 10 charges. Un PJ sachant manier l'épieu ou le javelot peut l'utiliser, mais avec un malus de -2 à ses jets de toucher.

Soldat grell : CA 5 (corps) ou 4 (tentacules) ; VD vol 12 (D) ; DV 5 ; pv 31 ; TAC0 15 ; #AT 8 ; Dég 1d4 + paralysie (x6)/ 3d6/1d6 (tentacules x6/*lance à éclairs*/morsure) ; AS les tentacules paralysent leurs cibles pendant 5d4 rounds (sauf en cas de jet de sauvegarde réussi contre poison, à +4 au dé), les victimes paralysées sont automatiquement touchées à chaque round, embuscade (-3 au jet de surprise des adversaires), *lance à éclairs* (jet de sauvegarde contre sort pour demi-dégâts) ; DS immunisé contre les attaques électriques ; TA M (1,20 m de diamètre) ; NM champion (15) ; Int moyenne (10) ; AL NM ; PX 3.000. Notez qu'une attaque atteignant un tentacule le rend inutilisable, mais que seuls les dégâts infligés au corps sont retirés du nombre total de points de vie. Un grell ne mord que les adversaires paralysés.

2. Garde

Il y a un autre soldat grell dans cette caverne. Ses caractéristiques sont identiques à celles de son compagnon de 1, hormis ses 22 pv et sa *lance à éclairs* ayant encore 12 charges.

3 et 4. Grande anguille des cavernes

Cette zone appartient à une vieille et rusée anguille des cavernes qui a survécu à d'innombrables affrontements contre les grells, comme le prouvent les nombreuses cicatrices que porte sa peau dure comme le cuir. Au fil des années, elle s'est immunisée contre la paralysie. Elle se terre juste en dessous du niveau de l'eau, en 3, et attaque toute créature s'approchant à moins d'un mètre cinquante de la mare (et ce, que cette dernière marche, court ou même vole ou lévite au-dessus de l'eau). Elle tente de se saisir de tout ce qu'elle parvient à mordre pour l'entraîner sous l'eau et de là en 4, où elle se nourrit (même sans aucune proie, elle se replie dans cette caverne si elle perd plus de la moitié de ses points de vie). Sur un score de 17 ou plus au toucher, l'anguille parvient à attraper un PJ et l'attire automatiquement sous l'eau (elle possède une force incroyable). Il subit les dégâts de la morsure tous les rounds (sauf s'il a au moins une CA égale à -7) et risque de se noyer. Les grells, qui connaissent désormais bien l'anguille, traversent toujours la salle 3 en se collant le plus possible au mur nord. Enfin, l'anguille peut également attaquer par constriction, mais jamais à l'encontre de l'adversaire qu'elle mord. Un PJ touché par

cette seconde attaque doit bénéficier d'un test réussi de Dextérité s'il ne veut pas se retrouver enserré dans ses anneaux (dégâts automatiques à chaque round).

Énorme anguille des cavernes : CA 5 ; VD 6, natation 12 ; DV 10 ; pv 54 ; TAC0 11 ; #AT 2 ; Dég 2d4+2/2d6 (morsure/constriction) ; AS dégâts automatiques, noyade ; DS immunisée contre la paralysie ; TA E (7,50 m de long) ; NM champion (16) ; Int animale (1) ; AL N ; PX 3.000.

L'anguille a amassé d'intéressants trésors en 4 après les avoir pris aux grells qu'elle a dévorés au fil des années. On peut trouver là quatre anneaux d'or (valeur totale 2.500 po), une *lance à éclairs* (4 charges) et deux beaux diamants valant 5.000 po chacun.

5. Ruche

C'est dans cette salle de forme complexe que résident la majeure partie des grells de cette colonie ; on trouve là sept adultes (pv 29, 27, 26, 25, 22, 17 et 15) et trois jeunes (2 DV et 8 pv chacun, leurs tentacules ne causent qu'un seul point de dégât et le jet de sauvegarde contre la paralysie s'effectue à +8). Les jeunes se rassemblent dans le coin sud-est de la caverne et ne combattent que s'ils sont agressés. Aucun de ces grells n'a de *lance à éclairs* ou de trésor.

6. Philosophe et soldats

Un philosophe grell défend l'approche de l'antre du patriarche, aidé en cela par deux soldats (pv 37 et 25) armés de *lances à éclairs* (respectivement 13 et 16 charges).

Philosophe grell : CA 0 (*anneau d'armure*, voir ci-dessous) ; VD vol 12 (D) ; DV 7 ; pv 32 ; TAC0 13 ; #AT 11 ; Dég 1d4 + paralysie (x10)/1d6 (tentacules x10/morsure) ; AS comme les autres grells, sorts (magicien de niveau 2) ; DS immunisé contre les attaques électriques et les sorts ; TA M (1,20 m de diamètre) ; NM champion (15) ; Int moyenne (10) ; AL NM ; PX 5.000. Sorts : *charme-personne, sommeil.*

La CA 0 du philosophe est due à l'*anneau d'armure* qu'il porte à l'extrémité de l'un de ses tentacules. Cet objet magique (valeur 5.000 PX) est identique à une paire de *bracelets de défense*, excepté qu'il ne peut fonctionner en conjonction avec d'autres types de protection (armure, manteau magique, bracelets, etc.). Les bonus de Dextérité sont, bien sûr, toujours appliqués. Ce minuscule anneau magique ne peut être trouvé qu'après une fouille minutieuse ; il peut tout juste être porté (au petit doigt) par un elfe, gnome ou petit-homme.

7. Grand philosophe

Le grell qui réside dans cette caverne est vieux et sage. Ses talents de mage sont supérieurs à ceux d'un philosophe ordinaire et (si les grells ne sont bien évidemment pas dérangés) il devrait continuer à grandir pour remplacer le patriarche à la mort de ce dernier. Il attaque sans arrière-pensée. Ses caractéristiques sont semblables à celles du philosophe grell, à quelques exceptions près : CA 5/4 (corps/tentacules) ; 44 pv ; sorts (magicien de niveau 6) : *projectile magique* (x2) ; *nuage puant, toile d'araignée ; dissipation de la magie, éclair* ; PX 6.000.

8. Patriarche

Cette créature maléfique vit au sommet d'un pilier de pierre qui s'élève de près de trois mètres au-dessus du sol de la caverne. Cette colonne, ornée de taches orange et jaunes, est un point de flux (qui dégage donc une aura d'altération et de divination ; voir page 45 pour obtenir davantage de précisions à ce sujet). C'est autour du pilier qu'est éparpillé le trésor que la colonie de grells a accumulé depuis que ce patriarche est à sa tête. Si les PJ utilisent dans cette salle des sorts de zone tels que *boule de feu*, il risque d'y avoir des dégâts. Tant que le grell reste au sommet de son pilier, il bénéficie de 15 % de résistance à la magie et peut jeter des sorts comme s'il était magicien de niveau 7 ; il ne quittera donc jamais volontairement son refuge.

Patriarche grell : CA 10 ; VD 0 ; DV 9 ; pv 57 ; TAC0 11 ; #AT 0 ; Dég 0 ; AS sorts ; DS immunisé contre les attaques électriques et les sorts ; RM 15 % ; TA E (9 m de diamètre) ; NM fanatique (17) ; Int super-géniale (19) ; AL NM ; PX 12.000. Sorts (magicien de niveau 7) : *bouclier* (utilisé comme protection contre les *projectiles magiques*), *force fantasmatique, projectile magique, tentacules brûlants* (*mains brûlantes*) ; *invisibilité* (x2), *ténèbres sur 5 mètres ; dissipation de la magie, lenteur ; tentacules noirs d'Evard.*

Le trésor des grells, éparpillé autour du pilier du patriarche, est assez important. Depuis de longues années, ils ont pu tuer bon nombre de svirfnebelins et d'aventuriers, ainsi que quelques illithids. Il y a là : 1.100 pa, 970 pe, 8.200 po, 2.540 pp et pour 18.000 po de bijoux et pierres précieuses. Deux fioles en quartz rose (valeur 100 po chacune) contiennent des *potions de grands soins* et *de respiration aquatique* (deux doses chacune), tandis qu'un beau tube à parchemin en platine (valeur 500 po) recèle deux parchemins pour prêtre (tous deux écrits au 12ème niveau) : le premier comprend les sorts *prière, soins des blessures critiques* et *festin des héros*, le second *colonne de feu, barrière acérée* et *protection contre le Plan Négatif*. Enfin, cerise sur le gâteau, un *bouclier +3* décoré et argenté gît parmi les pièces et les pierres précieuses, au beau milieu d'os humains et demi-humains parfaitement nettoyés.

Considérations tactiques et stratégiques

Les PJ, qui vont sans doute se replier à un moment ou à un autre, trouveront à leur retour des grells qui les attendent.

Le patriarche installe tous les soldats survivants en 1 et 2. Au rythme de deux sorts d'*invisibilité* par jour, il fait ensuite disparaître autant de grells que possible. Les créatures essayent d'attirer les PJ vers 7 et 8 pour qu'ils soient à portée des sorts de *lenteur* et de *tentacules noirs d'Evard* du patriarche (combinés, ces deux sorts peuvent provoquer de terribles dégâts si les PJ ont commis l'imprudence de charger en masse). Trois ou quatre grells se regroupent devant le pilier du patriarche, tandis que les autres en font le tour pour prendre les PJ à revers. Dès que les PJ ont tué au moins la moitié des grells (en un ou plusieurs assauts), cessez de jouer les

jets de moral : les créatures, ayant désormais conscience qu'elles se trouvent face à des individus qui ne feront preuve d'aucune pitié à leur égard, se battent jusqu'à la mort.

9. Antre du profondérateur
Les PJ n'ont nul besoin de pénétrer dans cette caverne et peuvent poursuivre leur route sans venir défier le monstre qui vit ici. Le profondérateur ne vient jamais en aide aux grells. Il se contente de rester là et de rendre plus sinistre encore par sa seule présence une salle qui n'était déjà guère joyeuse. Cette caverne est pleine de restes et d'ossements, et plus particulièrement d'écœurants morceaux de corps en pleine décomposition flottant à la surface des deux points d'eau, telles plusieurs poupées horriblement déchiquetées. Le sol rocailleux est jonché de pièces et autres trésors (vitesse de déplacement réduite d'un quart). Guère fécond, ce profondérateur n'a pas engendré de progéniture depuis longtemps, mais c'est tout de même un ennemi implacable. Il poursuivra sans relâche des PJ ayant eu l'impudence de pénétrer dans son antre et ne renoncera que face à un passage trop étroit pour lui.

Profondérateur : CA 6 ; VD 6, natation 8 ; DV 14 ; pv 71 ; TAC0 7 ; #AT 6 ; Dég 3d4 (x3)/1d4+1 (x3) (morsures/gifles) ; AS peut jeter *immobilisation des personnes* une fois tous les trois rounds ; constriction (1d4, puis 1d4+1 à chaque round) ; DS *ESP* et *respiration aquatique* à volonté, *guérison* (uniquement sur lui-même) une fois par jour, immunisé contre tous les poisons ; TA G (4,20 m de diamètres, tentacules longs de 6 m) ; NM champion (15) ; Int géniale (17) ; AL CM ; PX 12.000.

Le trésor du profondérateur est parsemé dans son antre. Il se compose de 750 pa, 900 pe, 4.500 po, 2.100 pp et de petites pierres précieuses (valeur totale 4.400 po), auxquelles viennent s'ajouter trois objets : un miroir au cadre argenté qui dégage une aura d'enchantement/charme et permet à tout magicien qui s'y regarde de gagner 1d4 points de Charisme pendant huit heures (ne fonctionne qu'une fois par jour ; 1.000 PX) ; une fiole en acier renfermant deux doses de *potion d'invulnérabilité*, et enfin un morceau de papier déchiré (il s'agit de l'**aide de jeu #13**).

La guerre des monstres

Au cours de cet épisode, les PJ vont affronter des adversaires moins coriaces : des quaggoths et des crochorreurs qui sont perpétuellement en guerre les uns contre les autres. Cela ne devrait guère leur poser de problème. En plus, ils peuvent trouver là l'épée Écailleuse et prendre conscience de l'existence des elfes des roches vives. Mais, tout n'est pas forcément aussi simple que l'on pourrait le penser.

Ces cavernes sont représentées sur le **plan 14**. Il n'y a pas la moindre lumière en ce lieu, et la hauteur de plafond varie de trois à neuf mètres. Mousses et lichens y sont très abondants, car le taux d'humidité est extrême, ce qui rend de nombreux passages et salles glissants (voir **fiche cartonnée #3**). Cela ne dérange en rien les quaggoths et les crochorreurs qui, vivant ici depuis longtemps, se sont habitués à ces conditions. À n'importe quel moment de la journée, 25 % des créatures décrites se trouvent en train de dormir (à l'exception des gardes).

Description

1. Gardes quaggoths
Quatre quaggoths vigilants sont, en permanence, de garde à cet endroit. Les crochorreurs tentent souvent d'attaquer à revers depuis la caverne 9, ce qui explique l'état de veille extrême des quaggoths. Ces gardes sont toujours sur le qui-vive et il n'est donc possible de les surprendre qu'en obtenant 1 sur un jet de 1d10. Ils sont armés de haches à tête de pierre. Dès qu'ils voient une créature approcher ou lorsqu'ils sont attaqués par surprise, ils commencent par hurler de toutes leurs forces. Cela a 50 % de chances par round d'alerter les nombreux quaggoths réunis en 2, qui se ruent alors au combat.

Quaggoths (4) : CA 6 ; VD 12 ; DV 2+2 ; pv 17, 14, 12, 10 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (hache de pierre) ; AS rage de berserker (s'ils tombent au quart de leurs points de vie, bénéficient de +2 au toucher et aux dégâts) ; DS immunisés contre le poison, infravision (36 m) ; TA G (2,10 m) ; NM champion (16) ; Int faible (5) ; AL N ; PX 175 chacun.

2. Meute des quaggoths
Seize quaggoths (pv 16x4, 14x4, 12x4 et 10x4) et un jald occupent cette caverne. Incroyablement musclé et puissant, le jald manie une lourde hache de pierre à deux mains. Il n'y a rien d'intéressant dans cette salle, à l'exception d'un gros lézard des cavernes à demi-dévoré, que les quaggoths ont récemment capturé.

Jald quaggoth : CA 5 ; VD 12 ; DV 3+3 ; pv 25 ; TAC0 17 (16 grâce à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d8+1 (hache de pierre à deux mains, bonus de Force) ; AS rage de berserker (s'il tombe au quart de ses points de vie, bénéficie de +2 au toucher et aux dégâts) ; DS immunisé contre le poison, infravision (36 m) ; TA G (2,25 m) ; NM champion (16) ; Int faible(6) ; AL N ; PX 270. FOR 17. Il porte un ceinturon en cuir orné d'une boucle en or (valeur 150 po).

3. Garde-manger
Cette caverne contient une abondance de mousses, lichens et autres moisissures. Toute la mare est recouverte d'une large masse blanche (une algue incapable d'effectuer la moindre photosynthèse) qui lui permet d'être pleine de petites anguilles et de poissons. Les quaggoths protègent jalousement cette salle, car la nourriture qu'elle contient est absolument vitale à leur survie. Douze quaggoths (pv 14x4, 12x4 et 10x4) se tiennent, en permanence, en ce lieu.

4. Meute du thonot
Le chef des quaggoths porte le titre de thonot. Notez que le *Bestiaire Monstrueux* définit les thonots comme des quaggoths dotés de



pouvoirs psioniques, mais que celui-ci a été transformé en chaman car les capacités psioniques ne sont pas prises en compte dans cette campagne. Si vous préférez jouer un thonot "normal", référez-vous au *Bestiaire Monstrueux*. Les quaggoths se replient vers cette caverne si leur nombre diminue progressivement après une succession d'assauts. Il y a ici quarante quaggoths normaux (pv 17x10, 15x10, 13x10 et 11x10), deux puissants jalds (pv 27 et 26) et le thonot proprement dit. Ce dernier est un monstre (il mesure deux mètres soixante-dix) couvert de cicatrices qui a appris à utiliser l'épée à deux mains prise à un aventurier qu'il tua voici de longues années (ses bracelets proviennent d'ailleurs du même groupe de chasseurs de trésors). Les jalds luttent toujours au côté de leur chef. Les quaggoths sont juste assez rusés pour se replier lentement vers cette salle pour attaquer les PJ de tous les côtés. Le thonot commence toujours par jeter des sorts avant d'accepter le combat au corps à corps. *Prière* est le premier choisi, puis vient *ténèbres* pour mettre un ou deux guerriers du groupe hors de combat, les autres étant utilisés si l'opportunité se présente. Si les PJ taillent en pièces les quaggoths ordinaires, le thonot peut toutefois se ruer à la charge. Enfin, l'alcôve au sud-ouest de la caverne abrite six jeunes (4 pv chacun) totalement incapables de combattre. Les PJ d'alignement bon ne devraient pas les tuer : il ne s'agit que d'enfants et leur alignement n'est pas mauvais. Si quelqu'un leur fait du mal, cela doit se traduire par un lourd malus de PX.

Thonot (chef quaggoth) : CA 3 (*bracelets de défense CA 3*) ; VD 12 ; DV 6+6 ; pv 41 ; TAC0 13 (10 grâce à son *épée à deux mains +2* et à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d10+4 (*épée à deux mains +2*, bonus de Force) ; AS rage de berserker (s'il tombe au quart de ses points de vie, bénéficie de +2 au toucher et aux dégâts) ; DS immunisé contre le poison, infravision (36 m) ; TA G (2,70 m) ; NM champion (16) ; Int faible (7) ; AL N ; PX 2.000. FOR 18. Sorts : *ténèbres* (x2) ; *marteau spirituel, silence sur 5 mètres ; prière.*

Le thonot porte une paire de beaux bracelets sertis de petites perles (valeur 2.000 po chacun). Le trésor des quaggoths se trouve dans l'alcôve située à l'est, derrière deux carapaces de crochorreurs que la tribu conserve comme trophées. Il y a là un total de 700 pc, 2.000 pa, 1.200 pe, 4.450 po, 820 pp et quelques bijoux et babioles sans grande valeur (pour un total de 2.000 po).

5. Grotte du spectre

Ce plan d'eau renferme les ossements d'une voleuse maléfique capturée voici bien longtemps par les quaggoths et démembrée lentement. Ses restes furent ensuite jetés dans la mare. Le mal qui était en elle et la fureur que lui inspira sa fin furent suffisants pour la transformer en spectre. Elle est peu active et souvent gagnée par la lassitude, mais la présence de quaggoths ou de créatures d'alignements bons la fait entrer dans une immense colère et attaquer sur-le-champ. Les PJ peuvent remarquer qu'il y a quelque chose de louche dans cette caverne s'ils s'aperçoivent que, en dépit du danger dans lequel ils se trouvent, les quaggoths n'y pénètrent jamais.

Spectre : CA 2 ; VD 15, vol 30 (B) ; DV 7+3 ; pv 29 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 1d8 + perte de niveaux (toucher) ; AS son contact fait perdre deux niveaux ; DS immunisé contre les armes non-

magiques, le poison, la paralysie et les sorts de *sommeil, charme, immobilisation* et ceux qui reposent sur le froid ; faiblesses spécifiques : peut être repoussé, l'eau bénite lui inflige 2d4 points de dégâts par fiole, automatiquement détruit par *retour à la vie* s'il rate son jet de sauvegarde contre sorts ; TA M (1,50 m) ; NM champion (15) ; Int supérieure (14) ; AL LM ; PX 3.000.

Certaines des possessions de la voleuse gisent toujours au fond du point d'eau avec ses ossements, et un PJ audacieux peut aisément aller les rechercher. Il s'agit d'une paire de belles *bottes elfiques* (en parfait état malgré leur longue immersion) dont la droite possède une cache secrète dans le talon (elle contient actuellement un beau rubis d'une valeur de 5.000 po). La *dague +3* de la voleuse et une broche en platine sertie de cornalines et d'un saphir étoilé (valeur totale 6.500 po) reposent non loin.

6. Poste de garde
Il y a ici quatre quaggoths (pv 18, 15, 11 et 10), exactement comme en 1.

7. Caverne abandonnée par les quaggoths
Une partie de la tribu des quaggoths vivait autrefois ici. La fréquence des assauts des crochorreurs l'a convaincue d'émigrer vers 2.

8 et 9. Horreur, horreur
À tout moment, trois crochorreurs se cachent à chacun de ces points. Elles répondent toujours de la même manière à l'approche de créatures intelligentes : deux d'entre elles se ruent au combat tandis que la troisième court vers la plus proche caverne (10 ou 11) pour aller y chercher du renfort. Les crochorreurs sont très agressives et considèrent tout ce qui bouge comme une source de nourriture potentielle. Elles sont moins nombreuses que les quaggoths et se reproduisent également moins vite, mais leurs multiples attaques peuvent infliger un grand nombre de points de dégâts en un seul round, comme les PJ pourraient très vite s'en apercevoir à leur corps défendant.

Crochorreurs (3 à chaque endroit) : CA 3 ; VD 9 ; DV 5 ; pv 37, 31, 29, 27, 24, 18 ; TAC0 15 ; #AT 3 ; Dég 1d8/1d8/2d6 (crochet/crochet/morsure) ; AS si les deux crochets atteignent leur cible dans le même round, la morsure touche automatiquement au cours de ce round et des suivants tant qu'au moins un crochet n'est pas dégagé ; DS ouïe très fine (aucun malus de combat lorsqu'elles sont aveuglées ou se retrouvent dans le noir, seulement surprises avec 1 sur 1d10 ; faiblesse spécifique : chassent et se déplacent en se basant sur l'ouïe, et donc vulnérables aux sorts de *silence sur 5 mètres* ; TA G (2,70 m) ; NM stable (12) ; Int faible (5) ; AL N ; PX 175 chacune.

10. La grande caverne
Il est délicat de pénétrer dans cette caverne en arrivant de 9, car cela implique de progresser le long d'une étroite corniche. De chaque côté de celle-ci se trouve une crevasse profonde de dix-huit mètres et au fond tapissé de stalagmites acérées. Les crochorreurs de cette caverne savent comment positionner au moins deux de leurs congénères sur la corniche pour bloquer le passage. Si deux attaques d'une crochorreur portent contre un seul PJ au cours du même round, ce dernier doit bénéficier un test réussi de Dextérité, sinon la créature parvient à le pousser dans le vide. Les dégâts subis se montent à 6d6 pour la chute plus 2d6 pour l'empalement. Si le PJ perd plus de la moitié des points de vie qui lui restent de la sorte, son joueur doit réussir un jet de sauvegarde contre mort magique pour qu'il ne meure pas sous le choc. Pas de doute, cette salle est très dangereuse !

Les quinze crochorreurs de cette énorme caverne (pv 33x5, 29x5 et 23x5) sont assez malignes pour s'éparpiller par groupes de deux ou trois pour être moins vulnérables aux attaques de zone et pour attendre leur chance d'attaquer ces PJ qui envahissent leur territoire. Elles se ruent au corps à corps et combattent furieusement dès que l'opportunité se présente.

11. Le crochet
À l'extrémité ouest de cette salle se trouve une protubérance rocheuse en forme de crochet, semblable au bec d'un grand oiseau de proie. C'est là un point de flux, mais les PJ ne pourront pas l'utiliser tant que les elfes des roches vives ne leur auront pas montré comment faire (voir page 45). Un sort de *détection de la magie* permet de déterminer qu'il s'y dégage une aura d'altération et de divination. Les crochorreurs vénèrent ce symbole, ce qui explique que les huit qui se trouvent dans cette caverne (pv 35, 30, 28, 26, 22, 21, 17 et 15) soient particulièrement féroces (+1 aux jets de toucher et de dégâts, NM 18, +100 PX chacune).

12. Le "chef" des crochorreurs
Deux énormes crochorreurs (pv 39 et 37, +1 aux jets de toucher et de dégâts, NM 18, +100 PX chacune) résident ici en compagnie de ce qui semble être un géant de cette race (trois mètres trente de haut). En fait, ce "chef" de la tribu n'est autre qu'un rakshasa venu dans ces cavernes chercher son frère déserteur pour le tuer (voir "Les grottes du seigneur des limons", plus loin dans ce chapitre). Incapable jusqu'à présent de retrouver le fugitif, le rakshasa vit ici et utilise les crochorreurs pour attaquer les aventuriers assez stupides pour venir jusque là. Il fait croire aux créatures qu'il domine, que le "crochet" de la salle 11 est la preuve qu'elles ont reçu la faveur d'un dieu, et qu'il est lui-même la représentation terrestre de cette divinité. Devant sa capacité à jeter des sorts impressionnants, les crochorreurs le croient. Il est parvenu en assez peu de temps à amasser un trésor conséquent en persuadant les crochorreurs de sacrifier leurs possessions à leur dieu (et en les gardant pour lui).

Rakshasa : CA -4 ; VD 15 ; DV 7 ; pv 29 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1d3/1d3/1d4+1 (griffes/griffes/morsure) ; AS *ESP* limitée, illusions, sorts ; DS sorts, immunisé contre les armes normales et les sorts inférieurs au 8ème niveau, les armes +1 et +2 ne lui infligent que demi-dégâts ; faiblesse spécifique : instantanément tué par un carreau d'arbalète ayant reçu une *bénédiction* ; TA M (2,10 m) ; NM moyen (10) ; Int élevée (12) ; AL LM ; PX 3.000. Sorts (comme un magicien ou prêtre de niveau 7) :

imprécation, ténèbres (x2), *projectile magique* (x3), *sommeil ; détection de l'invisibilité, nuage puant, toile d'araignée ; boule de feu, dissipation de la magie*. Ce monstre porte autour du cou une chaîne en or représentant un serpent qui se mord la queue ; les yeux du serpent sont de minuscules héliotropes (valeur 750 po).

En situation de combat, le rakshasa commence par jeter une *boule de feu* sur ses agresseurs, suivie d'un *nuage puant* prenant pour cible les guerriers, puis il s'occupe des jeteurs de sorts à l'aide de ses *projectiles magiques*. Dès qu'il attaque, l'illusion qui le recouvre disparaît, mais les crochorreurs sont tellement impressionnées par leur "chaman" qu'elles n'en ont, pour leur part, aucunement conscience.

Ce rakshasa est un lâche. S'il tombe à 10 pv ou moins, il supplie les PJ de l'épargner et leur offre en échange tout son trésor ainsi que des renseignements sur d'autres secteurs des Tréfonds Obscurs. À vous de voir ce que cette créature peut connaître des autres cavernes. Le rakshasa n'hésite pas à mentir s'il pense pouvoir s'en sortir (il est peut-être loyal, mais humains et demi-humains ne sont pour lui que des créatures inférieures avec lesquelles il n'est pas obligatoire de se comporter honorablement) et il ne sait de toute manière pas grand chose (sans quoi il aurait déjà retrouvé son frère, à qui une vieille vendetta familiale l'oppose depuis longtemps). Si les PJ l'épargnent, il s'enfuit et ne reviendra jamais dans la région.

Le trésor que le rakshasa a réussi à prendre aux crochorreurs est suffisamment important pour récompenser les efforts des PJ. Un dais en peaux de quaggoths cache trois beaux coffres en bois contenant respectivement 5.000 pa, 8.000 po et 3.000 pp. Un quatrième coffre renferme de petites pierres précieuses, deux beaux diamants, une petite boîte dans laquelle se trouvent deux dagues d'apparat, à la lame dorée et à la poignée en ivoire, un gong miniature orné d'héliotropes et d'autres objets de ce genre, pour une valeur totale de 22.000 po. Enfin, et c'est sans doute le plus intéressant, une épée longue en argent au manche incrusté de pierres précieuses est glissée dans son fourreau serti d'émeraudes. Cette épée se nomme Écailleuse, et elle entre aussitôt télépathiquement en contact avec un PJ combattant, à condition qu'il soit d'alignement bon. Sa préférence va à l'alignement NB et aux rôdeurs plutôt qu'aux guerriers. S'il n'y a pas de combattant NB, elle en choisit un LB, et ce dans l'ordre suivant : rôdeur, guerrier, paladin (Écailleuse aime bien garder le contrôle de la situation et les paladins sont souvent peu malléables). Si aucun PJ combattant n'est de cet alignement, elle choisit un CB, préférant une nouvelle fois un rôdeur à un guerrier. S'il n'y a aucun PJ combattant d'alignement bon, Écailleuse ne communique avec personne et agit comme une simple épée longue +1 entre les mains d'un personnage neutre. Si elle est utilisée par un PJ mauvais, elle fonctionne comme une *épée longue maudite -3*.

Écailleuse

Écailleuse est une *épée longue +3, +4 contre les aboleths et les drows, +5 contre les kuo-toas*. Elle est d'alignement neutre bon, a 17 en Intelligence et 20 en Ego. Elle communique toujours par télépathie avec son porteur mais est capable de parler avec d'autres individus si elle le juge nécessaire. Elle a été forgée dans un but bien spécifique : tuer les kuo-toas. Inutile de préciser qu'elle essaye toujours de contrôler son porteur si ce dernier fuit devant ces créatures. Elle possède également une saine haine des drows et des aboleths.

Cette arme a les pouvoirs primaires suivants : *détection de l'invisibilité* (trois mètres de rayon), *détection des portes secrètes* (un mètre cinquante de rayon) et *détection de la magie* (trois mètres de rayon). Son pouvoir exceptionnel consiste à être capable, une fois par jour, de faire bénéficier son porteur d'un sort de *force* (durée dix-huit heures) ; ce pouvoir ne fonctionne toutefois que s'il est d'alignement NB. Le pouvoir lié à la raison d'être de l'épée (et qui n'est lui aussi utilisable que si le porteur est NB) provoque la *confusion* chez les kuo-toas qu'elle frappe (durée 2d6 rounds ; jet de sauvegarde contre sort pour y échapper). Écailleuse parle le commun, le drow et le kuo-toa. De plus, son porteur s'apercevra vite qu'elle ne reste jamais collée à une armure de kuo-toa et qu'elle l'immunise contre les *symboles d'insanité* jetés par les prêtres kuo-toas.

Mais Écailleuse est dotée d'une forte personnalité. De temps en temps, elle a recours au sarcasme et se montre extrêmement partisane de l'approche directe type charge de cavalerie (étendard sorti et hurlements de rigueur). N'en faites toutefois pas trop. Cette épée est intelligente et il est possible de la raisonner. S'il y a des kuo-toas à proximité mais qu'une excellente raison tactique ou stratégique conseillerait de les éviter, on peut l'empêcher de se ruer au combat. Par contre, si vos joueurs passent un temps fou à prévoir le moindre détail de l'assaut des PJ contre la Cité de l'Étang de Verre, vous pouvez vous servir de l'épée, qui n'hésitera alors pas à les haranguer (dans le style "Allez ! Maintenant on se bouge et on va tous les réduire illico en filets de poisson !).

La manière dont Écailleuse considère son porteur dépend du score d'Intelligence de ce dernier et du niveau qu'il a atteint. Additionnez ces deux scores et consultez la table suivante pour savoir ce que l'épée pense vraiment de son porteur :

Intelligence + niveau	**Opinion de l'épée**
14 ou moins	"Il est plutôt mignon."*
15-18	"Il a beaucoup de choses à apprendre."
19-22	"Si on reste ensemble, il finira par devenir bien."
23-26	"Tope-la, mon gars !"
27+	"Votre compte est bon, misérables larves à écailles."

* Si le combattant a un faible score en Charisme, il est possible que l'opinion de l'épée soit : "Au moins, il a l'air bien dressé."

Les commentaires occasionnels d'Écailleuse doivent prendre en compte l'opinion qu'elle se fait de son porteur. Ne laissez pas ce dernier faire appel à l'intelligence de son arme. D'accord, Écailleuse est nettement plus intelligente que la plupart des combattants, mais son ouverture d'esprit est quasi-nulle et elle

n'a, par exemple, aucune notion de tactique ou de stratégie. Elle ne sait pas non plus se tenir en société et se montre incapable de faire la différence entre un homme et une femme, ce qui explique que son utilisation des pronoms personnels (il, elle, ou parfois même "ça", dans le doute) soit assez aléatoire. Sa force est ailleurs ; elle consiste à trouver les kuo-toas et à les débiter en petits dés. Et lorsque Écailleuse sera satisfaite de son travail (c'est-à-dire lorsque tous les kuo-toas auront rejoint leurs ancêtres poissons), elle sera prise d'un indicible engouement pour le découpage des aboleths en morceaux identiques et superposables.

L'histoire d'Écailleuse
Cette épée fut créée voici près de quatre cents ans par un magicien et pour un rôdeur ayant choisi une race ennemie pour le moins surprenante : les kuo-toas. Ce rôdeur, du nom de Pajarifan, est célèbre pour son exploration des Tréfonds Obscurs et pour les nombreuses batailles qu'il livra contre les kuo-toas et les drows. Il mourut voici à peu près trois cent soixante-quinze ans, et Écailleuse s'est depuis contentée de passer d'un trésor à un autre sans jamais connaître de nouveau porteur. N'hésitez pas à modifier l'histoire de l'épée de manière à l'intégrer à votre campagne (par exemple, Écailleuse pourrait avoir fréquenté de célèbres héros et faire des commentaires acerbes à leur sujet).

Les cavernes polies

Ces cavernes sont représentées sur le **plan 15**. Elles peuvent permettre aux PJ de gagner de nombreux points d'expérience mais aussi quelques trésors intéressants, le meilleur d'entre eux étant sans doute la *pierre-de-vie*, plus utile à cours terme.

Tout PJ nain ou gnome remarque, d'entrée que ces cavernes ne sont pas des formations naturelles mais qu'elles n'ont pas non plus été taillées de la sorte par des outils, et surtout pas par ceux des nains ou des gnomes. Partiellement sculptées, les galeries s'ornent de stries et de festons, et ce presque jusqu'au plafond. L'impression d'ensemble est que cette zone a été travaillée par des mains géantes qui en auraient poli tous les contours, et cette impression est d'ailleurs renforcée par la présence de rocheverre en plusieurs endroits. La rocheverre est d'un vert bouteille dans lequel se sont formées de minces stries d'un rouge vif et d'un blanc laiteux, comme si quelqu'un y avait versé quelques pigments de couleur alors même qu'elle se refroidissait et durcissait. Indéniablement belles, ces étranges cavernes sont aussi sinistres. Cet endroit n'a rien de naturel, et les PJ ne connaissent pas la magie qui lui a permis de voir le jour. Le plafond reste presque partout à une hauteur uniforme de douze mètres, ce qui est également très surprenant. Ces cavernes dégagent une légère aura d'altération.

Xorns et enlaceurs ont été attirés vers ces lieux par les pierres précieuses qu'ils recèlent, et les PJ peuvent s'attendre à devoir livrer des combats acharnés.

Toutes ces cavernes sont protégées par un sort d'*antipathie* qui affecte uniquement les gnomes. Les PJ gnomes ne pourront probablement pas suivre leurs compagnons dans cette partie de l'aventure. En effet, ils doivent bénéficier d'un jet réussi de sauvegarde dans chaque nouvelle caverne où ils tentent d'entrer, le moindre échec signifiant qu'ils ne peuvent y pénétrer. Même si le jet de sauvegarde est réussi, le PJ perd 1 point de Dextérité par round qu'il passe dans la zone défendue (la caractéristique ne peut toutefois pas tomber en dessous de 3). Un PJ gnome risque donc de devoir attendre ses compagnons à l'extérieur de ces cavernes (moment rêvé pour avoir recours aux tables de rencontres). Les créateurs de ces cavernes pleines de pierres précieuses voulaient en interdire l'accès aux svirfnebelins, mais le sort d'*antipathie* affecte tous les gnomes.

1. Salle aux colonnes
De forme stupéfiante, cette caverne présente une petite trentaine de colonnes qui se dressent sur une corniche en pierre lisse surélevée d'un mètre quatre-vingts par rapport au niveau du sol. Ces piliers, hauts de deux mètres quarante, ressemblent à d'élégants vases en pierre totalement lisse, mais on pourrait penser qu'ils auraient dû donner naissance à une structure plus importante au moment où la caverne s'est retrouvée comme figée dans le temps. Deux de ces "colonnes" sont des enlaceurs qui ont appris à se déguiser de la sorte, et la magie qui imbibe cet endroit fait qu'il n'y a que 25 % de chances de pouvoir les différencier des autres piliers. Ces monstres sont assez rusés pour utiliser cette tactique depuis des années, ce qui leur a permis d'attraper bon nombre de proies.

Enlaceurs (2) : CA 0 ; VD 3 ; DV 10 ; pv 51, 44, TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 5d4 (morsure) ; AS embuscade (-2 au jet de surprise de l'adversaire), six tentacules adhésifs faisant perdre la moitié de sa Force à leur victime au bout de 1d3 rounds (jet de sauvegarde contre poison pour y résister ; la Force reste perdue pendant 2d4 tours et les effets de plusieurs tentacules se cumulent sur une même cible. Il faut infliger 6 points de dégâts à un tentacule ou réussir un jet d'ouverture de porte pour se libérer) ; DS invisibles à l'infravision (même température corporelle que leur environnement), facultés de caméléon, immunisés contre les attaques électriques, les attaques à base de froid ne leur infligent que demi-dégâts ; RM 80 % ; TA G (2,40 m, ce qui est inférieur à la moyenne) ; NM champion (15) ; Int exceptionnelle (16) ; AL CM ; PX 10.000 chacun.

Le premier enlaceur a avalé 185 pp, le second quatorze pierres précieuses, pour un total de 15.000 po.

2. Caverne aux étoiles
Les sept colonnes qui entourent un pilier plus gros et central sont semblables à celles de 1, si ce n'est qu'une étoile à sept branches en pierre surplombe le sommet de chacune. Il n'y a ici d'autre menace que la rocheverre, qui recouvre la quasi-totalité du sol de la caverne.

3. Salle du kyste

Un mur formant trois-quarts de cercle protège un autre de ces étranges piliers de deux mètres quarante. Cette colonne est toutefois plus complexe que les précédentes. On dirait, en effet, qu'une silhouette humanoïde se trouve juste sous la surface de la pierre et tente d'en sortir tel un papillon luttant pour s'extraire de sa chrysalide. Le torse de cette créature est davantage imaginé que vu ; la forme est élancée, élégante, ses mains et ses doigts sont très longs et son visage anguleux (mais, une fois de plus, ces détails ont plus l'air d'apparaître directement à l'esprit de qui regarde la colonne que de lui être fournis par ses yeux). Cet endroit est assez déroutant, et le pilier lui-même l'est plus encore pour les elfes et les demi-elfes. Il ne dégage aucune aura de mal, mais exerce sur qui le regarde une fascination qui ne peut manquer de le mettre mal à l'aise.

Deux enlaceurs ont appris par expérience qu'il était tactiquement très avantageux de se placer dans les positions représentées sur le **plan 15**. Ils ont 10 DV et respectivement 41 et 38 pv. Le premier a avalé 65 pp et pour 500 po de pierres précieuses, le second 200 pp et onze pierres précieuses dont un saphir étoilé (valeur totale 8.000 po).

4. Le labyrinthe tourbillonnant

Chacun des murs de ce "labyrinthe" est haut de quatre mètres cinquante, ce qui fait qu'il est tout à fait possible de passer par-dessus en volant ou en lévitant. Au cœur de ce dédale se dresse un arbre en pierre, haut de trois mètres soixante et de forme très irrégulière (comme s'il avait été créé par quelqu'un qui n'avait jamais vu d'arbre véritable et dont l'expérience se limitait aux formations rocheuses). Il est formé d'un cristal rose très solide (*verre d'acier*) et des pierres précieuses poussent sur ses branches comme autant de fruits. Un sort de *détection de la magie* permet de déterminer qu'il dégage une aura d'altération et de magie élémentale liée à la terre. Les pierres précieuses, qui sont de belles héliotropes, peuvent être cueillies (il en poussera d'autres, mais le processus est très lent et prend plusieurs années). Les PJ peuvent en prendre 5d20, chacune valant 100 po. Malheureusement, d'autres créatures se nourrissent de ces gemmes et voient d'un très mauvais œil le fait que les PJ leur volent leurs friandises. L'un de ces êtres sort immédiatement du sol et essaye de varier son régime alimentaire en se nourrissant des métaux et pierres précieuses que les PJ ont sur eux. Ce xorn est affamé et attaque aussitôt si on ne lui fait pas immédiatement une offrande conséquente. Il ne négocie pas tant qu'il n'a pas perdu au moins la moitié de ses points de vie et attaque les PJ de tous côtés en jaillissant sans cesse des murs, du plancher ou même du plafond.

Xorn : CA -2 ; VD 9, excavation 9 ; DV 7+7 ; pv 45 ; TAC0 13 ; #AT 4 ; Dég 1d3/1d3/1d3/6d4 (griffes/griffes/griffes morsure) ; AS embuscade (-5 au jet de surprise de ses adversaires) ; DS immunisé contre le feu et le froid, l'électricité et les armes tranchantes ne lui infligent que demi-dégâts, peut traverser la pierre à volonté ; faiblesses spécifiques : instantanément tué par une *porte de phase* lorsqu'il est en train de traverser la pierre, étourdi et repoussé sur 9 mètres par *glissement de terrain*, *transmutation de la pierre en chair* ou *transmutation de la pierre en boue* fait tomber sa CA à 8, *passe-murailles* lui inflige 1d10+10 points de dégâts ; TA M (1,50 m) ; NM champion (16) ; Int moyenne (9) ; AL N ; PX 4.000.

5. Galeries inondées

Une bonne partie du reste de ces cavernes est inondée, comme le montre le **plan 15**, car le tunnel descend en 5 et le sol des cavernes 7 et 8 remonte pour ressortir de l'eau. Certains passages sont totalement submergés et leur sol est souvent constitué de rocheverre. Deux vases cristallines sont cachées dans l'eau.

Vases cristallines (2) : CA 8 ; VD 1, natation 3 ; DV 4 ; pv 25, 19 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 4d4 (acide) ; SA poison paralysant (jet de sauvegarde contre poison pour y résister), acide dissolvant le bois, le tissu et la chair ; DS immunisées contre l'acide, le froid, la chaleur et le feu, invisibles à 75 % sous l'eau, chaque coup porté par une arme ne leur inflige qu'un point de dégât ; TA M ou G (l'une d'entre elle fait 1,80 m, l'autre 2,70 m) ; NM moyen (10) ; Int animale (1) ; AL N ; PX 420 chacune.

6. Salle engloutie

Toute cette salle est pleine d'eau (le plafond n'est haut que d'un mètre cinquante). Il n'y a rien d'intéressant dans cette caverne.

7. Caverne de l'enrocheur

Cette salle est presque entièrement submergée, mais la petite portion préservée des eaux au sud-ouest abrite un enrocheur affamé.

Enrocheur : CA 0 ; VD 1 ; DV 6 ; pv 33 ; TAC0 15 ; #AT 6 ; Dég paralysie + charme (tentacule) ou 5d4 (morsure) ; AS comme un enlaceur, sauf que ses tentacules peuvent, deux fois par jour, injecter à leurs victimes un poison qui les force à combattre au côté de l'enrocheur (ce poison agit au bout d'un round et son effet perdure pendant 10 tours) ; DS comme un enlaceur, plus le fait que sa carapace rocheuse l'immunise totalement contre les projectiles non-magiques ; TA M (1,50 m) ; NM champion (15) ; Int supérieure (14) ; AL CM ; PX 6.000.

L'enrocheur a encore dans l'estomac les restes d'une victime qu'il n'a pas fini de digérer. Il n'en subsiste plus grand-chose, mais il est tout de même possible de trouver les objets suivants au milieu des immondes restes : une *dague +2* recouverte d'une fine couche de platine, deux belles pierres précieuses (valeur 2.000 po chacune) et un mince tube de platine. Ce dernier contient un parchemin pour magicien écrit au 9ème niveau (*invisibilité, ouverture, porte dimensionnelle* et *vol*) ainsi qu'une feuille de papier arrachée à un livre ; faites passer à vos joueurs l'**aide de jeu #14**.

8. La caverne aux gemmes brillantes

Cette salle offre un spectacle stupéfiant. Quelques vaguelettes viennent se briser doucement contre le sol qui s'élève peu à peu. La

caverne est totalement lisse, et des pierres précieuses luisent sur le sol tels des cailloux sur une plage. Les PJ peuvent en ramasser jusqu'à soixante, pour une valeur totale de 50.000 po. Elles sont magnifiquement taillées, parfaitement lisses et polies, et sont manifestement l'œuvre de joailliers d'exception.

L'unique statue (haute de deux mètres quarante) qui orne cette salle va sans doute provoquer un choc chez les PJ. Elle représente très fidèlement un elfe des roches vives (référez-vous à la description de ces êtres fournie dans le livret de fiches de créatures de cette campagne et décrivez la statue en conséquence). L'individu représenté a l'air calme et grave, ses mains sont dressées, paumes vers le haut, devant son visage empreint d'une tristesse que l'on pourrait presque prendre pour de la résignation. Cette statue est un point de flux et un sort de *détection de la magie* permet de déterminer qu'elle dégage une aura d'altération et de divination. Tout PJ elfe sait intuitivement que ce n'est pas là l'œuvre des drows. Dans les mains de la statue se trouve une pierre totalement lisse, décorée de fines stries bleues. Il s'agit d'une *pierre-de-vie* des elfes des roches vives, qui procure les pouvoirs suivants à qui la porte : elle permet à son porteur de bénéficier d'un jet de sauvegarde contre toutes les attaques faisant perdre des niveaux (ou procure +4 au jet de sauvegarde si l'attaque en autorise un), accorde, en permanence, une *protection contre le mal* à son porteur et (si ce dernier est un jeteur de sorts) lui permet de jeter une *dissipation de la magie* par semaine (tous les sorts de la *pierre-de-vie* prennent effet au 12ème niveau).

Malheureusement, deux enlaceurs à 10 DV se sont installés dans cette caverne, et ils seront fous de joie a la venue de ces cassecroûte ambulants (en d'autres termes, les PJ). Ils ont respectivement 57 et 31 pv mais pas le moindre trésor.

De plus, une fois les enlaceurs vaincus, il y a 20 % de chances par round où les PJ restent dans cette salle (à ramasser des pierres précieuses, etc.) que 1d2 xorns fassent leur apparition et les attaquent. Pas plus de six xorns ne peuvent toutefois arriver ainsi. Vous pouvez néanmoins réduire ce nombre total si tous les PJ ne se trouvent pas dans la caverne, pour que le combat soit certes rude mais demeure équilibré.

Mais qu'est-ce donc que ce lieu ?

Il y a de bonnes chances que les PJ retournent alors voir les svirfnebelins et leur racontent tout ce qu'ils ont vu ici. Sur le plan que les gnomes ont donné aux PJ, ces cavernes étaient indiquées comme un lieu à éviter car des enlaceurs s'y étaient installés. Les svirfnebelins admettent qu'ils n'y sont jamais entrés en raison des sorts d'*antipathie* qui les protègent, et que tout ce qu'ils savent sur ce lieu, ils le doivent à des descriptions qui leur en ont été faites par des aventuriers de passage. Si on leur parle de la statue de l'elfe, ils deviennent très agités et se mettent à discuter entre eux, poussant des exclamations telles que : "Mais alors, ce serait vrai ?" "Des elfes capables de tailler la roche, et puis quoi encore ? Des cochons capables de voler ? Des nains qui ne sentiraient pas mauvais ?" "Pourquoi est-ce que nous ne les avons jamais vus auparavant ?", et ainsi de suite. Il est clair qu'ils savent quelque chose. Carmeneren leur fait signe de se taire. Elle prétend que les svirfnebelins ne connaissent pas d'autre race d'elfes souterrains que les drows et qu'elle-même ne connaît pas la signification de cette statue découverte par les PJ. Il est manifeste qu'elle n'a pas l'intention d'en dire davantage. Même si on lui montre l'**aide de jeu #14**, elle se contente de hausser les épaules et d'annoncer qu'elle n'a rien à déclarer au sujet d'un bout de papier écrit par quelqu'un qu'elle n'a jamais vu.

Les PJ ne peuvent obtenir de renseignements supplémentaires que si l'un d'entre eux s'est fait un ami d'un svirfnebelin ou si un gnome du groupe a accepté la *croisade* de Carmeneren, et encore le personnage en question doit-il tout d'abord bénéficier d'un test réussi de Charisme. Si c'est le cas, les gnomes lui apprennent qu'ils connaissent l'existence d'une race souterraine très puissante mais non maléfique qui vivrait au-delà des cavernes des "grands reptiles" (le béhir et le dragon d'ombre). Les PJ n'ont d'autre solution que de se rendre dans cette région périlleuse s'ils désirent en apprendre davantage.

À ce stade de l'aventure, les PJ peuvent poursuivre leur chemin vers la Cité de l'Étang de Verre ou emprunter la galerie menant à l'antre des reptiles. Cette seconde option fait l'objet du chapitre suivant.

Premier contact

Si les PJ découvrent la statue de 8, l'événement qui suit va se produire après un délai d'au moins un ou deux jours et pendant leur progression dans un tunnel. L'un d'eux (de préférence un elfe) voit un elfe très pâle et très grand (deux mètres dix) apparaître au cœur même du mur de pierre, le regarder étrangement l'espace d'un instant puis se fondre de nouveau dans la roche. Aucun autre PJ n'est témoin de cette apparition, mais un sort de *détection de la magie* jeté là où l'elfe a disparu permet de déterminer qu'à cet endroit existe une légère aura d'altération. Elle ne dure que 1d4+4 rounds, et il n'y a pas le moindre portail magique en ce lieu.

Les grottes du seigneur des limons

Cette succession de cavernes est représentée sur le **plan 16**. Il s'agit là d'une région morne et dangereuse où se trouvait autrefois un temple consacré à Juiblex (consultez le DMGR4, *Mythologie des Monstres*, si vous désirez de plus amples renseignements au sujet de cette horrible divinité). Ce temple est aujourd'hui abandonné, mais il attire tout de même encore une grande variété de vases, limons et autres poudings. Deux renégats affolés se terrent également dans ces cavernes. Le premier est un rakshasa ruhk qui s'est enfui jusque-là pour échapper à ses "frères" qui le traquaient (un de ses poursuivants est décrit plus tôt dans ce chapitre ; il s'agit du chef des crochorreurs). Se sentant terriblement menacé, ce ruhk est capable de tout. Pour lui, les PJ ne sont qu'une source d'objets

magiques pouvant éventuellement lui permettre de s'échapper, ce qui en fait un terrible ennemi. Le second est un magicien humain du nom de Kranin, qui a faussé compagnie aux illithids qui le convoyaient vers la Cité de l'Étang de Verre et s'est retrouvé là après un mauvais fonctionnement de son sort de *téléportation*, jeté dans une situation de stress intense. Kranin survit uniquement parce qu'il a réussi à récupérer son parchemin auto-régénérant (voir page suivante), ce qui lui permet de convoquer un grand nombre de monstres et de rôdeurs invisibles et, grâce à eux, de détruire tout ce qui le menace. Malheureusement, Kranin est déjà paranoïaque lorsque tout va bien, alors en ce moment... Lorsqu'il apercevra des PJ dans le secteur, il essayera de leur dérober le plus d'objets magiques possible, dans l'espoir fou de trouver un livre de sorts comportant ce sort de *téléportation* qu'il désire depuis si longtemps, ou peut-être des *ailes de vol* ou tout autre objet lui permettant de déguerpir en vitesse. Peut-être finira-t-il par tenter de négocier, mais il commencera de toute manière par essayer de s'imposer par la force.

Les cavernes de ce secteur sont, soit irrégulières (donc naturelles), soit manifestement travaillées. Les passages et salles taillées n'ont toutefois rien à voir avec ceux décrits dans les pages précédentes (et représentés sur le **plan 15**). Les murs, ondulés et cannelés, semblent légèrement visqueux au toucher. La zone de hachures X3 du **plan 16** est un *mur de pierre* qui se fond parfaitement avec les parois environnantes mais ne laisse pas cette impression de viscosité. Il a été créé par Kranin pour contenir le rakshasa de 7. La hauteur de plafond varie entre trois et neuf mètres, sauf indication contraire, et il n'y a bien sûr pas la moindre source de lumière.

1. Double trouble

Un groupe de six perceurs affamés se mêlent aux nombreuses stalactites qui ornent le plafond de cette salle. Ils sont toutefois bien visibles et il est possible de les éviter en passant de l'autre côté de la caverne, ce qu'espère le rôde-dessus qui s'est installé là. Si les PJ commencent à combattre le rôde-dessus, il y a 10 % de chances par round (non cumulables) que l'un d'eux entre dans le "champ de tir" d'un perceur, qui n'hésitera alors pas à profiter de l'aubaine.

Perceurs (6) : CA 3 ; VD 1 ; DV 4 ; pv 24, 23, 20, 19, 18, 16 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 4d6 (empalement) ; AS surprise ; TA M (1,80 m) ; NM moyen (9) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 420 chacun.

Rôde-dessus : CA 6 ; VD 1, vol 9 (B) ; DV 10 ; pv 61, TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (constriction) ; AS embuscade (-4 au jet de surprise de l'adversaire), dégâts automatiques (1d6 par round), une victime piégée suffoque en 1d4+1 rounds ; DS la victime ne peut lutter qu'à l'aide d'armes courtes déjà en main lorsque le rôde-dessus s'est refermé sur elle ; TA E (6 m de diamètre) ; NM champion (16) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 2.000.

Aucune de ces créatures ne possède le moindre trésor, mais l'**aide de jeu #15** se trouve empalée sur l'un des perceurs (n'hésitez pas à déchirer le morceau de papier pour refléter les dommages subis). De plus, le rôde-dessus protège une portée de vingt œufs (ce qui explique son moral élevé) qui ressemblent à des moisissures rocailleuses accrochées au plafond. Ils peuvent être vendus pour 900 po pièce si les PJ parviennent à trouver un acheteur (magiciens et alchimistes étant les meilleurs clients). Les œufs doivent éclore dans 1d6+6 jours. Pendant environ une semaine, les bébés rôde-dessus (1 DV) ressembleront encore à de petites pierres, mais il est impératif de les vendre avant le terme de ce délai, sans quoi ils deviennent ensuite bien plus difficiles à dresser (et perdent du même coup la moitié de leur valeur).

2. Caverne de l'obale

Cette salle est encore plus dangereuse que la précédente. Le plafond est parsemé d'un grand nombre de stalactites, dont certaines dépassent le mètre quatre-vingts. Elles ont une étrange apparence fibreuse et semblent presque organiques.

Ce phénomène s'explique aisément. La zone représentée sur le plan par un amas de petits points est couverte par une énorme moisissure vivant au plafond et dont les projections macrocéliales ressemblent à s'y méprendre à des stalactites (80 % de chances de se tromper). Ces projections sont capables de se comporter comme des tentacules et d'attaquer tous ceux qui se passent sous elles. L'obale peut aussi cracher des spores (l'aire d'effet de cette attaque est égale à la surface couverte au plafond) qui aveuglent pendant 1d4+4 rounds ceux qui ratent un jet de sauvegarde contre poison. Les tentacules peuvent bien sûr être tranchés, mais la moisissure en produit tellement qu'elle n'a aucun problème pour les remplacer. En fait, le nombre d'attaques qu'elle peut délivrer est uniquement déterminé par la superficie qu'elle occupe.

Obale : CA 5 ; VD 0 ; DV 12 ; pv 57 ; TAC0 9 ; #AT 8 + 1 par PJ dans l'aire d'effet ; Dég 1d4 chacune ("tentacules") ; AS spores ; DS immunisé contre la paralysie, les attaques à base de feu ou de froid ne lui infligent que demi-dégâts ; TA E (15 m de diamètre) ; NM champion (16) ; Int faible (5) ; AL NB ; PX 4.000.

L'obale n'est pas agressive mais se défend si on l'attaque. Elle est totalement incapable de communiquer et ne peut donc pas prévenir les PJ qu'un pouding noir se terre dans le renfoncement est de cette caverne, sauf s'ils ont accès à des sorts tels qu'*ESP* ou *langages des plantes*. Affamé et agressif, le pouding attend le moment opportun pour attaquer les PJ distraits par l'obale. Quoi qu'il arrive, il ne les suivra jamais en 3, se souvenant encore d'une *boule de feu* de Kranin. Il attaque dès que les PJ se retrouvent à lutter contre l'obale.

Pouding noir : CA 6 ; VD 6 ; DV 10 ; pv 61 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 3d8 (acide) ; AS son acide dissout le métal et toutes les matières organiques ; DS immunisé contre l'acide, le froid et le poison, divisé en deux créatures égales par les *éclairs* et les coups portés par les armes ; TA G (2,10 m de diamètre) ; NM fanatique (18) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 2.000.

Un trésor peu conséquent, ayant appartenu aux précédents repas de l'obale, est entreposé dans la petite cavité située à l'ouest de la salle. Il y a là 550 pe, 1.200 po, 840 pp et un bracelet en platine orné de gravures et serti d'une perle et de cinq pierres de lune (valeur 2.000 po). Un PJ nain peut déterminer qu'il a été fabriqué par des nains mais il est sûr de ne jamais avoir vu ce type d'ouvrage auparavant (c'est un bracelet derro).

3. Le magicien terré

Un rôdeur invisible, ayant reçu pour instruction d'attaquer tout ce qui approche, défend l'entrée de cette caverne. Le magicien qui vit ici est invisible et jette son sort de *convocation de monstres* dès que le rôdeur invisible commence à combattre. Deux guêpes géantes apparaissent dès le round suivant, le magicien lui-même redevenant bien sûr visible lorsqu'il jette son sort. Un second rôdeur invisible sert de garde du corps au magicien. Ce groupe d'adversaires est donc très dangereux.

Rôdeurs invisibles (2) : CA 3 ; VD 12, vol 12 (A) ; DV 8 ; pv 37, 36 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 4d4 (vortex) ; AS surprise ; DS invisibilité ; RM 30 % ; TA G (2,40 m) ; NM sans peur (20) ; Int supérieure (13, 14) ; AL N ; PX 3.000 chacun.

Guêpes géantes (2) : CA 4 ; VD 6, vol 21 (B) ; DV 4 ; pv 20, 16 ; TAC0 17 ; #AT 2 ; Dég 1d8/1d4 + poison (morsure/dard) ; AS leur poison inflige 5d6 points de dégâts et 2d6 heures de paralysie (jet de sauvegarde contre poison pour l'éviter) ; TA M (1,50 m de long, 3 m d'envergure) ; NM sans peur (20) ; Int aucune ; AL N ; PX 420 chacune.

Kranin, magicien humain de niveau 12 : CA 7 (base) ou 6 (*anneau de protection +3*, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 35 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d6+3 (*bâton +3*) ; AS sorts, serviteurs magiques ; DS sorts, serviteurs magiques ; TA M (1,62 m) ; NM agité (5) ; AL NM ; PX 7.000 (si les PJ le tuent) ou 3.500 (s'il se rend). FOR 9, DEX 15, CON 14, INT 18, SAG 15, CHA 8. Sorts : 4/4/4/4/4/1. En mémoire : *détection de la magie, projectile magique ; invisibilité ; protection contre le bien sur 3 mètres, suggestion ; confusion, métamorphose d'autrui ; mur de force, porte d'ombre.*

Kranin porte des lentilles de cristal qui ne sont autres que des *yeux d'infravision*. Il possède également un objet unique, un parchemin auto-régénérant, écrit au 13ème niveau, sur lequel sont inscrits les sorts *boule de feu, rôdeur invisible* et *convocation de monstres IV*. Chaque fois que le parchemin est utilisé, il y a 90 % de chances pour que le sort jeté réapparaisse au bout de 1d4+4 jours. *Boule de feu* a été utilisé et ne s'est pas encore régénéré. Les chances de récupérer le sort diminuent de 5 % par niveau du magicien en dessous du 12ème (par exemple, un mage de niveau 7 utilisant ce parchemin a 35 % de chances de voir chaque sort jeté disparaître définitivement). Kranin a également un *sac de contenance* dont le contenu est détaillé ci-dessous.

Kranin tente d'utiliser son sort de *confusion* pour désorienter les PJ et les pousser à se combattre entre eux, ce qui ne pourra que faciliter la tâche de ses créatures. Il rechigne à utiliser son *projectile magique*, qui se trouve être son ultime sort d'attaque restant capable d'infliger des dégâts et préfère utiliser *métamorphose d'autrui* contre un guerrier s'approchant un peu trop de lui. En cas de danger, il tente de s'enfuir par le biais de sa *porte d'ombre* et ne se rend qu'en dernier ressort.

Si, au cours du combat les PJ sont dominés, Kranin leur propose de se rendre. Il ne désire en fait qu'un parchemin de *téléportation* pour s'enfuir. Rien d'autre n'a d'importance pour lui. Si les PJ se font donc tailler en pièces, ils ont sans doute intérêt à accepter les conditions du magicien et à laisser deux des leurs en otage tandis qu'ils vont chercher ce que veut Kranin. Dans ce cas, modifiez un quelconque trésor à venir pour qu'ils y découvrent le parchemin recherché (à moins, évidemment, qu'ils en aient déjà récupéré un dans le tombeau interdit, auquel cas Kranin s'en empare et disparaît aussitôt).

Enfin, le magicien possède un *sac de contenance* que les PJ récupéreront s'ils parviennent à le tuer. Les illithids en ont ôté les livres de sorts de Kranin, mais il contient encore 3.000 pp. Ce sac peut transporter jusqu'à 250 kg et a été enchanté, ce qui lui confère un bonus de +4 à ses jets de sauvegarde contre le feu et le froid. Il est également totalement étanche lorsque le cordon qui le ferme est tiré, ce qui en fait un excellent moyen de transport pour les livres de sorts de voyage.

Si Kranin se rend, il se met à sangloter et à geindre qu'il veut juste quitter ce lieu infernal. Il est impossible de lui faire confiance (n'oublions pas qu'il est vraiment mauvais) et il tente de s'enfuir à la moindre occasion. Il est toutefois assez intelligent et expérimenté pour savoir qu'il vaut mieux être nombreux pour espérer survivre dans les Tréfonds Obscurs. Les PJ peuvent éventuellement le persuader de les aider si c'est là la seule option viable pour lui, mais il est hors de question qu'il se rende à la Cité de l'Étang de Verre. Il a bien sûr besoin d'un livre de sorts pour pouvoir mémoriser de nouveaux enchantements. Kranin ne sait presque rien des Tréfonds Obscurs. Il a été capturé bien loin du comté d'Haran après avoir été mis hors de combat par un sort d'*immobilisation des personnes*. Il a ensuite reçu un coup sur la tête et, lorsqu'il s'est réveillé, il se trouvait entre les mains des illithids (il en tremble encore).

4. L'étang vaseux

C'est le passage obligé si les PJ n'ont pas trouvé et dissipé le *mur de pierre* (X3). Malheureusement, ce tunnel inondé abrite quatre vases cristallines.

Vases cristallines (4) : CA 8 ; VD 1, natation 3 ; DV 4 ; pv 25, 22, 19, 14 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 4d4 (acide) ; SA poison paralysant (jet de sauvegarde contre poison pour y résister), acide dissolvant le bois, le tissu et la chair ; DS immunisées contre l'acide, le froid, la chaleur et le feu, invisibles à 75 % sous l'eau, chaque coup porté par une arme ne leur inflige qu'un point de dégât ; TA M (1,80 m) ; NM moyen (10) ; Int animale (1) ; AL N ; PX 420 chacune.

5. Passage secondaire
Il n'y a ni monstres ni trésor dans cette caverne tout en longueur.

6. Bassin à poudings
Au centre de cette caverne, une déclivité s'enfonce d'environ trois mètres par rapport au niveau du sol. Un sort de *détection de la magie* permet de déterminer que la zone centrale dégage une faible aura de conjuration/convocation. Rien ne se produit ici tant que les PJ ne sont pas entrés en 9. Une fois qu'ils ont pénétré dans ce temple maléfique, il y a 15 % de chances par round qu'un pouding noir apparaisse dans le bassin de cette salle. Une fois formée, la créature se déplace aussitôt en direction du temple et attaque tout ce qui se trouve sur sa route.

7 et 8. Antre du ruhk
La première de ces cavernes est surveillée par un rakshasa ruhk qui réside en 8, dans une petite maison en forme d'igloo qu'il s'est lui-même bâtie à l'aide de pierres. Cette créature a, jusqu'ici, réussi à éviter de se faire dévorer par les vases et les limons, mais seulement d'extrême justesse (seul son sort de *projectile magique* lui a permis de repousser un pouding noir). Épuisé et effrayé, le ruhk s'enfuit dès qu'il voit les PJ et va s'abriter dans son igloo. S'il est poursuivi, il combat farouchement en faisant le meilleur usage possible de ses sorts, du moins jusqu'à ce qu'il tombe à 12 pv ou moins, moment auquel il n'hésite pas à se jeter aux pieds des PJ pour implorer leur clémence. Ses pouvoirs innés d'illusionniste lui permettent d'apparaître aux PJ sous la forme d'un vieil ermite à longue barbe grise, à moitié mort de faim.

Le ruhk n'a qu'une seule chose à négocier : un message (**aide de jeu #16**) pris sur le cadavre d'un prêtre qu'il a trouvé vers le sud (c'est une zone dans laquelle il ne va plus depuis qu'il y a aperçu une patrouille de derros) ; le parchemin est caché dans l'igloo (les PJ le découvriront s'ils tuent le ruhk). Il possède d'autres objets pris sur la dépouille du prêtre qu'il offrira également aux PJ s'ils acceptent de le laisser partir. Si "l'ermite" apprend de la bouche des PJ qu'ils ont tué un rakshasa portant un collier semblable au sien, il devient fou de joie et leur offre l'intégralité de son trésor en leur expliquant que ce rakshasa était son ennemi juré. Il leur demande ensuite s'ils peuvent lui indiquer un moyen raisonnablement sûr de retourner à la surface et part aussitôt pour ne plus jamais revenir.

Rakshasa, ruhk : CA -5 ; VD 18 ; DV 8+16 ; pv 47 ; TAC0 11 ; #AT 3 ; Dég 1d6/1d6/1d6+1d4 (griffes/griffes/morsure) ; AS sorts, *ESP* limitée lui permettant de prendre une apparence que les PJ ne trouveront pas menaçante ; DS sorts, immunisé contre les armes normales et +1 et contre les sorts inférieurs au 8ème niveau, les armes +2 et +3 ne lui infligent que demi-dégâts ; faiblesse spécifique : instantanément tué par un carreau d'arbalète ayant reçu une *bénédiction* ; TA M (1,95 m) ; NM agité (5) ; Int exceptionnelle (15) ; AL LM ; PX 7.000. Sorts (magicien de niveau 9) : *détection de la magie, mains brûlantes, projectile magique, sommeil ; détection de l'invisibilité, ESP, toile d'araignée ; dissipation de la magie, suggestion*. Le ruhk porte une chaîne en or représentant un serpent qui se mord la queue et dont les yeux sont des héliotropes (valeur 1.750 po).

En plus de l'**aide de jeu #16**, les PJ peuvent trouver dans l'igloo du ruhk : une *cotte de mailles* +2, un *bouclier* +2 et un *chapelet de prières* comportant trois perles spéciales (*bénédiction, soins* et *karma*). Il y a également ici 200 po et 200 pp, ainsi qu'une petite bourse en velours contenant deux splendides saphirs étoilés (valeur 5.000 po chacun).

9. Temple de Juiblex
Un simple sort de *détection* permet de déterminer que cette salle est baignée par une intense aura de mal (et de chaos). Les parois sont décorées de formes ondoyantes qui semblent bouger (ou plutôt couler visqueusement). Tout cela est pour le moins déconcertant et les PJ d'alignement bon risquent fort de se trouver très mal à l'aise dans cette caverne (il leur faut bénéficier d'un jet réussi de sauvegarde contre sort sous peine de se voir affectés par un sort de malédiction). La salle est dominée par deux énormes piliers de forme irrégulière qui ressemblent à de gigantesques vases pétrifiées et un autel en forme de rein, lisse, graisseux et très glissant (si par hasard, quelqu'un était assez brave ou téméraire pour aller le toucher). Au centre de cet autel se dresse une idole haute d'un mètre cinquante et représentant le dieu Juiblex sous la forme d'une colonne de limon. Cette statue possède cinq menaçants yeux rouges, qui sont autant de rubis sans le moindre défaut (valeur 5.000 po chacun). Il est possible de les desceller de la colonne, mais dès que les PJ se comportent de manière agressive (c'est-à-dire dès qu'ils essayent de prendre les pierres précieuses, de jeter un sort de *protection contre le mal*, de verser de l'eau bénite sur l'autel, etc.), la caverne tout entière s'anime et les attaque.

Les piliers prennent la forme de vases grises. L'idole s'anime également, ses yeux se mettent à luire, une horrible ouverture se fait dans la pierre, telle une bouche démesurée, et deux gelées moutarde en sont violemment expulsées. Ce sont là les forces en présence au début du combat, mais elles peuvent très bien se voir renforcées par les poudings noirs issus de 6 et par les murs de la caverne, où les formes ondoyantes s'agitent follement ; il y a 15 % de chances par round qu'un traqueur gluant émerge du mur et vienne affronter les PJ. Aucun nouveau monstre ne se crée si les PJ parviennent à vaincre la totalité de leurs adversaires. Enfin, si les PJ restent pendant plus de dix rounds consécutifs dans cette salle, le plafond tout entier se couvre soudainement de limon vert, qui laisse par la suite tomber de grosses gouttes gluantes sur leurs têtes.

Idole de Juiblex : CA -1 ; VD 0 ; DV 5 ; pv 30 ; TAC0 15 ; #AT 4 ; Dég 1d8x4 (crachats acides) ; AS acide collant ; DS immunisée contre les armes non-magiques, l'acide et contre les attaques à base de froid ; RM 33 % ; TA M (1,50 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL CM ; PX 2.000. L'acide que crache l'idole est épais et gélatineux, et chaque coup qui porte s'accompagne de 50 % de chances que l'acide reste

collé au PJ, lui infligeant 1d4 points de dégâts par round pendant 1d4 rounds. Cette substance ne peut être dissoute par l'eau, mais l'huile ou l'alcool la font disparaître en un round.

Vases grises (2) : CA 8 ; VD 1 ; DV 3+3 ; pv 20, 19 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 2d8 (pseudopode) ; SA corrosion du métal ; DS immunisées contre les sorts, le froid et le feu ; TA G (3,60 m) ; NM sans peur (20) ; Int animale (1) ; AL N ; PX 270 chacune.

Gelées moutarde (2) : CA 4 ; VD 9 ou 18 ; DV 7+14 ; pv 44, 38 ; TAC0 13 ; #AT 1 ou 2 ; Dég 5d4 (pseudopode) ; AS acide (dissout le bois et les matières organiques, y compris la chair), vapeur léthargique (les PJ se trouvant dans un rayon de 3 m autour de la gelée doivent bénéficier d'un jet réussi de sauvegarde contre poison, chaque round, sous peine de se retrouver pris de léthargie et de se déplacer à mi-vitesse pendant deux rounds ; les effets de cette vapeur sont cumulables), division (les gelées peuvent se diviser en deux parties égales qui ont, chacune, la moitié des points de vie de la créature, peuvent se déplacer deux fois plus vite et sont capables d'attaquer séparément) ; DS transparentes, immunisées contre les armes non-magiques et contre les attaques électriques, les attaques à base de froid ne leur infligent que demi-dégâts, les *projectiles magiques* leur permettent de "grossir" (les gelées gagnent autant de pv que le sort provoque de dégâts en temps normal) ; faiblesse spécifique : incapables de grimper aux murs ou de passer par les fissures ; RM 10 % ; TA G (3,60 m de large) ; NM sans peur (20) ; Int moyenne (10) ; AL N ; PX 4.000 chacune.

Traqueur gluant : CA 5 ; VD 12 ; DV 5 ; pv 25 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 0 + paralysie (contact) ; AS son contact paralyse sa cible pendant 12 heures (jet de sauvegarde contre paralysie pour y résister) ; DS transparent (5 % de chances d'être détecté), totalement silencieux ; TA P (90 cm de long) ; NM sans peur (20) ; Int moyenne (10) ; AL N ; PX 975 (chacun).



Énorme limon vert : CA 9 ; VD 0 ; DV 6 ; pv 40 ; TAC0 15 ; #AT 1 par PJ ; Dég spécial (gouttes de limon) ; AS dissout le métal, toute victime touchée se transforme en limon en 1d4 rounds ; faiblesse spécifique : zone de 1,5 m de côté tuée par un sort de *guérison des maladies* ; TA E (80 m x 40 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 3.000.

Pouding noir (venant de 6) : CA 6 ; VD 6 ; DV 10 ; pv 50 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 3d8 (acide) ; AS son acide dissout le métal et toutes les matières organiques ; DS immunisé contre l'acide, le froid et le poison, divisé en deux créatures égales par les *éclairs* et les coups portés par les armes ; TA G (2,10 m de diamètre) ; NM fanatique (18) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 2.000 (chacun).

Si les PJ parviennent à vaincre tous leurs adversaires, l'autel se brise en deux dans le sens de la hauteur, révélant une belle quantité de diamants. Les PJ d'alignement bon devraient maintenant effectuer toute une série de rituels (à l'aide d'eau bénite, etc.) pour détruire ce temple une bonne fois pour toute. Accordez-leur un bonus de 2.000 PX par personne s'ils prennent le temps de le faire. Il y a là douze diamants valant chacun 5.000 po mais s'accompagnant tous d'une terrible malédiction. Quiconque garde l'une de ces pierres précieuses en sa possession pendant plus de vingt-quatre heures doit bénéficier d'un jet réussi de sauvegarde contre sort. Sinon, sa peau commence à devenir graisseuse et gluante. À partir de ce moment, il devient impossible de se débarrasser du (ou des) diamant(s) maudit(s), sauf par le biais d'un sort de *délivrance de la malédiction* (qui ne permet de faire disparaître l'enchantement que d'un seul diamant à chaque fois). Au bout de 1d4 jours, le PJ maudit tente d'échapper à ses compagnons pour trouver un endroit secret et bien sombre. Il tombe alors dans un profond sommeil et en émerge au bout de 1d4+1 jours, transformé en vase olivâtre. Une fois endormi, il faut une combinaison de deux sorts (*délivrance de la malédiction* et *guérison des maladies*) pour lui faire retrouver son état normal. Transformé, il est irrémédiablement perdu (à moins d'employer un *souhait* ou un *souhait mineur*).

La prochaine étape

Les PJ ont maintenant le choix entre poursuivre leur route jusqu'à la Cité de l'Étang de Verre ou faire demi-tour pour aller explorer les cavernes du béhir et du dragon d'ombre. Quoi qu'ils décident, le moment est bien choisi pour remonter à la surface, s'entraîner et acheter tout l'équipement nécessaire. Avant ce retour au comté d'Haran, les PJ peuvent néanmoins monter une expédition de reconnaissance en direction de la Cité de l'Étang de Verre, sans plus, car leur assaut contre cet horrible lieu, nécessite une remontée en surface.

Des écailles et des elfes

Ce chapitre détaille deux lieux bien différents. Il commence par les gigantesques cavernes du béhir Azzuzir et de son ennemi juré, le dragon d'ombre Fandruzsch. On peut y trouver de formidables trésors, mais les risques sont très importants (le dragon d'ombre est tout particulièrement dangereux). C'est au-delà de ces cavernes que résident les elfes des roches vives, créatures énigmatiques des profondeurs.

Révisez bien les pages qui suivent avant de les faire jouer. Le dragon d'ombre est un terrible adversaire et vous devez l'interpréter au maximum de ses capacités. Il possède un véritable monceau de trésors que les PJ ne devraient pas pouvoir s'accaparer aisément. On peut même douter qu'ils aient la moindre chance de vaincre ce dragon, sauf si les prêtres ont pensé à réviser plusieurs sorts de *protection contre le Plan Négatif* pour limiter les effets de son terrible souffle. Dans le cas contraire, tous risquent fort de passer à la casserole ! Lisez attentivement la fiche des elfes des roches vives qui se trouve dans le livret des monstres pour être prêt à les jouer.

Les cavernes des grands reptiles

Ces cavernes, représentées sur le **plan 17**, sont d'énormes grottes naturelles dont la hauteur du plafond en dôme varie de vingt-quatre à trente mètres. Le sol est extrêmement inégal et rocailleux (vitesse de déplacement diminuée de 20 %) et il y a là un grand nombre de stalactites et de stalagmites. Les moisissures poussent en abondance, profitant de l'humidité ambiante. Ces cavernes sont plongées dans un noir d'encre.

1. Antre d'Azzuzir

L'énorme béhir qui réside ici est une créature hors du commun. Il est âgé mais toujours aussi fort, et nettement plus intelligent que la plupart de ses congénères. Cela fait bien longtemps qu'il a quitté le monde de la surface et son régime alimentaire a, pendant des années, été constitué de svirfnebelins, kuo-toas et autres créatures des Tréfonds Obscurs sur lesquelles il pouvait mettre la griffe. Mais tout cela a changé à partir du jour où l'une de ses proies s'avéra être un magicien disposant d'une source magique de création de nourriture. Désormais, le béhir n'a plus besoin de quitter son antre pour aller chasser, car il bénéficie librement de repas chauds à intervalles réguliers (voir page 28).

Azzuzir est pleinement conscient de la proximité du dragon d'ombre, qui ne s'étant installé ici que depuis une trentaine d'années, est un nouveau venu. Il se considère donc comme le propriétaire de la région. Mais il a peur du dragon et ne comprend pas pourquoi il ne l'a pas encore attaqué. Même après tant d'années, Fandruzsch le terrifie toujours autant.

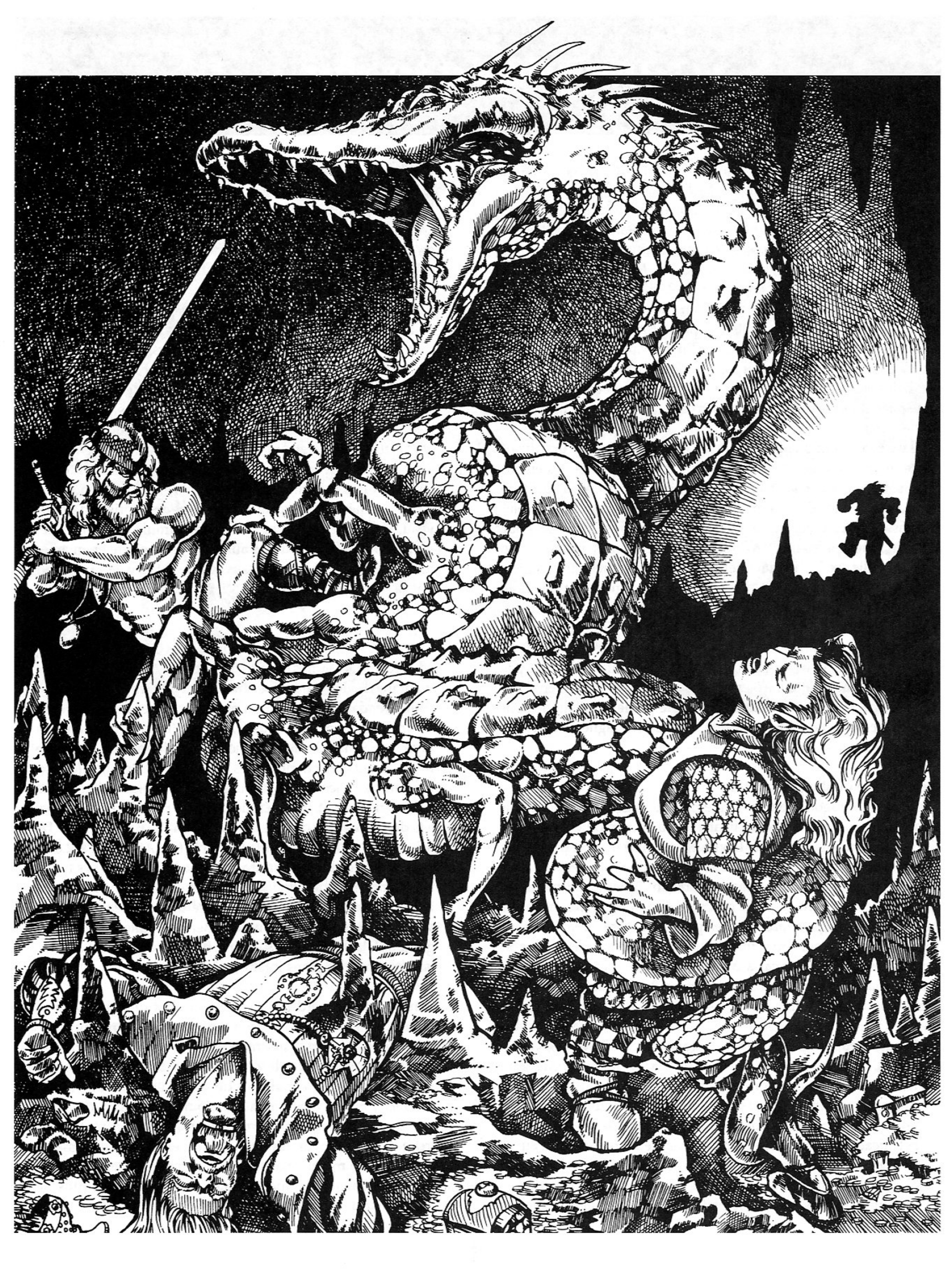
Lorsque le béhir sent la présence des PJ, sa première réaction est de les attaquer. S'il perd plus de la moitié de ses points de vie et que les trois quarts des PJ sont toujours debout, il n'est pas impossible qu'il propose de cesser les hostilités (selon le résultat du test de moral). Il est capable de se faire à peu près comprendre en commun, en émettant des "phrases" de un ou deux mots telles que : "arrêter combat", "parler", "donner trésor", "aider... tuer... dragon", et ainsi de suite. Le béhir offre une partie de son trésor aux PJ s'ils acceptent de tuer son rival. Il s'agit plus précisément de trois objets magiques gagnés lorsqu'il tua deux PNJ du groupe dont les PJ ont sans doute suivi le cheminement par le biais de quelques pages de journal (**aides de jeu #13** à **16**). Azzuzir a tué le guerrier Arkanse et la guerrière/magicienne Sushina et a conservé leurs objets magiques (ainsi que leurs dépouilles, mais le béhir s'est nourri avec trop d'entrain pour qu'il soit possible de les ressusciter à l'aide d'un sort *de rappel à la vie*).

L'offre d'Azzuzir peut se révéler très avantageuse pour les PJ. Elle leur permettrait d'aller affronter le dragon d'ombre alors qu'il leur reste encore une bonne partie de leurs sorts et de leurs points de vie, et qui plus est avec quelques objets magiques supplémentaires. De plus, elle les assure qu'il ne tuera aucun d'entre eux (ou, du moins, qu'il n'en tuera pas davantage). Des PJ sans honneur peuvent également revenir tuer le béhir après avoir vaincu le dragon d'ombre (Azzuzir se ressentirait encore du combat, vu qu'il ne peut récupérer ses points de vie que de manière naturelle, c'est-à-dire au rythme de 1d4 pv par jour). Évidemment, en l'achevant tout de suite, ils disposent de la totalité de ses objets magiques avant de se reposer et de récupérer toutes leurs forces pour aller affronter le dragon d'ombre. C'est à eux de voir.

Il est également possible, si les PJ et le béhir parviennent à un accord, que celui-ci renie sa parole et les attaque lorsqu'ils reviennent de leur combat victorieux contre Fandruzsch, terriblement affaiblis, en manque de sorts et, peut-être, avec certains d'entre eux dans le coma ou même morts. C'est aux PJ de bien peser le pour et le contre avant de prendre leur décision. Un accord avec Azzuzir leur permet d'obtenir une description de Fandruzsch ("noir", "sombre", etc.). S'ils comprennent que le béhir fait référence à un dragon d'ombre, ils pourront se préparer en conséquence, ce qui constitue un avantage non négligeable.

Azzuzir, béhir d'âge vénérable : CA 1 (porte un *anneau de protection* +3 à l'un de ses doigts griffus) ; VD 15 ; DV 14 ; pv 89 ; TAC0 7 ; #AT 2 ou 7 ; Dég 2d4/1d4+1 (morsure/constriction) ou 2d4/1d6x6 (morsure/pattes x6) ; AS peut cracher un éclair tous les 10 rounds (24 points de dégâts, jet de sauvegarde contre souffle pour demi-dégâts), constriction (peut attaquer une victime enserrée dans ses anneaux avec six de ses pattes), avale sa proie (taille humaine maximum) sur un score de 20 (le PJ perd 1/6ème de ses pv de départ à chaque round et meurt au bout de six rounds, voire avant) ; DS immunisé contre le poison et les attaques électriques, +3 à tous les jets de sauvegarde (*anneau de protection +3*) ; TA T (15 m de long) ; NM champion (15) ; Int élevée (13) ; AL NM ; PX 9.000.

Le trésor du béhir est empilé dans le coin sud-ouest de cette grande caverne. Azzuzir a acquis de grandes richesses depuis qu'il s'est installé ici, et le groupe de PNJ n'a fait que l'enrichir davantage. Bizarrement, le trésor est parsemé d'os de porcelets



(les PJ peuvent déterminer de quel animal il s'agit grâce à un test réussi de compétence appropriée) ! Il y a là un total de 4.400 pc, 5.800 pa, 3.200 pe, 7.200 po et 2.500 pp, ainsi que des pierres précieuses et des petits bijoux pour une valeur totale de 12.500 po. À cela viennent s'ajouter les objets magiques suivants : une *armure de plates +2*, un *bouclier +2*, une *épée bâtarde +1, langue de feu*, une *cotte de mailles elfique +2*, une *épée longue +2*, une *baguette de feu* (12 charges) et un *heaume des eaux*. Certains des ossements des précédents possesseurs de ces objets viennent se mêler à ceux des porcelets. Les dernières victimes du béhir transportaient également un livre de sorts de voyage et trois potions, mais ces quatre objets ont hélas été détruits par le souffle électrique du béhir. Seule l'ultime page du livre de sorts est encore en état ; on peut y lire le sort *mur de force*.

Il y a également un petit cochon en céramique, long d'une dizaine de centimètres, qui dégage une aura d'altération. Il s'agit en fait d'un sort de *création de nourriture* à usage permanent. Il suffit de prononcer le mot de commande pour qu'apparaisse un porcelet rôti (assez petit, d'accord, mais farci aux marrons) suffisant pour nourrir vingt personnes. Azzuzir aime désormais beaucoup le cochon grillé, et les PJ devraient vraisemblablement trouver cet objet très à leur goût. Enfin, le dernier objet magique est une fiole en argent contenant *une potion de contrôle de dragon* (d'alignement bon). C'est pour cette raison que Fandruzsch n'attaque pas le béhir. Il a senti qu'il y avait là de un objet pouvant contrôler les dragons et a peur qu'Azzuzir puisse l'utiliser à son encontre. Il ne sait pas que cet objet ne peut contrôler que les dragons d'alignement bon. En principe, la potion devrait être détruite par les PJ d'alignement bon. Si c'est le cas, celui qui a pris la décision gagne 1.000 PX et ceux qui l'ont soutenu 500.

2 et 3. Antre du dragon d'ombre

Fandruzsch, dragon d'ombre d'âge mûr, ne passe que 5 % de son temps à dormir, et même si les PJ arrivent au pire moment pour lui, ils ne peuvent le surprendre. Il a en effet utilisé un sort de *familier* et, ayant des tas d'amis en des lieux innommables, s'est vu accorder un quasit. Lorsque le dragon dort (en 3), le quasit monte la garde avec vigilance en 2 ; il ne combat jamais, préférant rester invisible et caché pour prévenir télépathiquement son maître si un intrus vient déranger son sommeil. Lorsqu'il est réveillé, le dragon se trouve dans 90 % des cas à la jonction des deux cavernes (sinon, il est sur la berge pentue du plan d'eau en 2, où il pêche le poisson à grands coups de griffes en prévision de son prochain repas).

Fandruzsch, dragon d'ombre d'âge mûr : CA -7 ; VD 18, vol 30 (D), bond 3 ; DV 15 ; pv 76 ; TAC0 5 ; #AT 3 ou 1 ; Dég 1d6+7/1d6+7/3d6+7 (griffes/griffes/morsure) ou souffle ; AS souffle (voir ci-dessous), sorts, aura de terreur (dans un rayon de 25 m ; les PJ dont le jet de sauvegarde à +1 contre pétrification est raté subissent par la suite un malus de -2 au toucher et aux dégâts) ; DS sorts, se cacher dans l'ombre (70 %), immunisé contre les pertes de niveau, détection des créatures cachées ou invisibles (jusqu'à 21 m), *clairaudience* (jusqu'à 42 m), familier ; faiblesse spécifique : le sort *protection contre le Plan Négatif* permet de lutter contre son souffle ; RM 35 % ; TA E (corps de 12 m plus queue de 10,5 m) ; NM champion (16) ; Int géniale (17) ; AL CM ; PX 18.000 (prend en compte la résistance à la magie que lui procure son quasit). Facultés spéciales : *image miroir* (1d4+1 images) trois fois par jour, *porte dimensionnelle* deux fois par jour. Sorts (jetés au 13ème niveau) : *familier, projectile magique ; apparence altérée, toile d'araignée ; protection contre le bien sur 3 m, protection contre les projectiles non-magiques ; maladresse* (x2), *ténèbres*.

Le souffle d'un dragon d'ombre est un cône de ténèbres long de douze mètres, large de neuf et haut de six. Les créatures prises dans la zone d'effet sont aveuglées pendant un round et tombent au quart de leur niveau (ou nombre de DV) actuel (ou seulement à la moitié si elles bénéficient d'un jet réussi de sauvegarde contre souffle) pendant 4d4+1 tours, leurs TAC0 et pv étant bien sûr réduits en conséquence. Les sorts "oubliés" de la sorte doivent être mémorisés de nouveau. L'effet de plusieurs souffles se cumule. Une *pierre-de-vie* procure un bonus de +4 au jet de sauvegarde et en améliore le résultat : si le jet de sauvegarde est raté, le PJ ne perd que la moitié de ses niveaux ; s'il est réussi, l'effet du souffle est annulé.

Quasit : CA 2 ; VD 15 ; DV 3 ; pv 15 ; TAC0 17 ; #AT 3 ; Dég 1d2/1d2/1d4 (griffes/griffes/morsure) ; AS ses griffes délivrent une toxine qui fait perdre 1 point de Dextérité à chaque coup (pendant 2d6 rounds, à moins qu'un jet de sauvegarde contre poison ne soit réussi), *terreur* (instantané, dans un rayon de 9 m, une fois par jour) ; DS immunisé contre le froid, le feu, l'électricité et les armes non-magiques (à l'exception de celles qui sont en fer froid, qui lui infligent des dégâts normaux), régénération (1 pv/round), effectue ses jets de sauvegarde comme un monstre à 7 DV ; RM 25 % ; TA Mi (60 cm) ; NM moyen (9) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 2.000. Facultés spéciales : le quasit peut utiliser à volonté ses facultés d'*invisibilité*, de *détection du bien* et de *détection de la magie*, de même qu'il lui est possible de se transformer aussi souvent qu'il le désire (mais uniquement en mille-pattes ou en grenouille). Une fois par semaine, il peut jeter un sort de *communion* (avec les plans inférieurs).

Fandruzsch ne perd pas de temps et fait de son mieux pour tuer tout ce qui pénètre dans son repaire. S'il est prévenu par son quasit, il jette son sort d'*apparence altérée*, prend une forme véritablement démoniaque (celle d'un énorme tanar'ri dragon) pour tromper ses ennemis, et suit cela de ses divers sorts de protection puis d'*image miroir*. Il commence toujours par attaquer à l'aide de son souffle avant d'utiliser *projectile magique* contre quiconque cherche à lui envoyer un sort. Jetant ensuite *maladresse* pour désarmer ou au moins retarder ses adversaires, il leur bondit dessus pour bénéficier de quatre attaques de pattes (en plus de sa gueule) lors du round où il atterrit. S'il est menacé, il utilise *porte*



dimensionnelle pour passer dans le dos des PJ (c'est-à-dire, normalement, pour se rendre en 2) et souffle une nouvelle fois, à moins qu'il juge préférable d'utiliser son second sort de *maladresse*. Notez bien qu'il ne se gêne pas pour rendre la vie dure aux PJ en renouvelant à deux reprises son sort d'*image miroir*. Il ne poursuit toutefois pas les PJ s'enfuyant vers 1, car il craint trop l'objet de contrôle de dragon qui se trouve dans la caverne du béhir (à moins que les PJ aient tué Azzuzir et détruit la *potion de contrôle de dragon*, auquel cas Fandruzsch est prêt à les traquer jusqu'au bout du monde... ou du moins jusqu'à ce qu'il se retrouve bloqué par un passage trop étroit pour lui). Ce monstre vaut 18.000 PX et possède un énorme trésor. Mais les PJ vont devoir puiser dans leurs réserves s'ils veulent pouvoir le vaincre et lui arracher ses possessions.

Si les PJ l'emportent, accordez un bonus de 2.000 PX supplémentaires à celui qui porte le dernier coup (divisez ce total si plusieurs PJ ont frappé Fandruzsch lors de l'ultime round de combat). Le quasit servant le dragon disparaît à la mort de son maître, et les PJ n'auront vraisemblablement jamais conscience qu'il se trouvait là. Il ne leur reste plus qu'à s'occuper du gigantesque trésor que Fandruzsch a empilé en 3. Il s'agit en majorité de pièces, et si les PJ désirent obtenir des richesses plus transportables, ils peuvent les échanger contre des pierres précieuses auprès des svirfnebelins (qui prélèvent une commission de 10 % au passage). Dans ce cas, les PJ ne gagnent des PX que sur les trésors qu'ils remontent à la surface.

Le trésor du dragon se monte à 32.000 pc, 33.500 pa, 41.000 pe, 35.400 po, 8.500 pp et 42.000 po de bijoux et pierres précieuses. Il y a également là une *armure de plates +3* pour nain, une armure de cuir pour gnome (non-magique), un *bouclier +1, +4 contre les projectiles*, une *masse de fantassin +3*, une paire de *bracelets d'archer*, une *amulette de vie* (niveau 8), une *robe de dissimulation*, une *corde d'escalade* et un parchemin pour magicien écrit au 16ème niveau (*coquille antimagique, projectile magique* et *sphère glaciale d'Otiluke*). Enfin, il est également possible de trouver un symbole sacré (d'alignement bon), identique à celui du prêtre du groupe (s'il y en a plusieurs, choisissez de préférence une religion d'alignement LB, puis NB et enfin CB). Ce symbole a été magnifiquement travaillé et un minuscule pendentif en platine y est fixé. Si le prêtre PJ prie son dieu pendant une période de sept jours pleins (pendant lesquels il ne peut rien faire d'autre), le pendentif grossit lors du dernier jour pour finalement devenir un médaillon qui s'ouvre tout seul, laissant apparaître un minuscules *livre d'exaltation suprême* (qui ne peut être lu qu'à l'aide d'*yeux d'aigle* ou d'une loupe très puissante). Mais ce livre est une telle source d'inspiration qu'il n'a pas pour seul effet de permettre au prêtre qui le lit de gagner 1 niveau et 1 point de Sagesse ; le PJ est par la suite, et pour une période de trois mois et trois jours, protégé comme s'il portait un *phylactère de la foi*.

4. Enlèvement

La galerie s'achève en cul-de-sac à près d'un kilomètre et demi au-delà de l'antre du dragon d'ombre. Cette petite salle dégage une légère aura d'altération mais les PJ ne disposent d'aucun moyen d'aller plus loin. S'ils entrent néanmoins dans cette salle, il se produit un événement qui devrait les laisser sans réaction. Des mains, longues et fines, jaillissent de la paroi rocheuse et se saisissent d'un PJ elfe (plus, éventuellement, d'un PJ portant une *pierre-de-vie*). Si aucune de ces deux catégories n'est représentée dans le groupe, les elfes des roches vives jettent leur dévolu sur n'importe quel demi-humain (à condition qu'il ne s'agisse pas d'un nain). S'il n'y a toujours aucun candidat acceptable, ils se rabattent sur un personnage d'alignement bon ou, à l'extrême limite, loyal. Une fois qu'elles se sont saisies de leur(s) victime(s), les mains disparaissent de nouveau dans le mur, entraînant les infortunés PJ à leur suite ! Les PJ restants n'ont aucun moyen de suivre leur(s) compagnon(s) (sauf en jetant un sort de *souhait*, qui est hors de leur portée). Ils viennent juste de perdre l'un des membres de leur groupe, et peut-être même plusieurs !

Les PJ ont alors deux choix possibles. Ils peuvent essayer d'utiliser des moyens de scrutation magique. Un sort tel que *clairvoyance* n'est d'aucune utilité, mais *vision véritable* leur permet de déterminer que la salle où ils se trouvent est une sorte de portail. *Augure* signale qu'il n'y a rien de mieux à faire qu'attendre. *Communion* donne le même résultat, si ce n'est que le dieu du PJ voit d'un très mauvais œil le fait d'être dérangé pour "si peu" et peut lui demander de faire pénitence sous la forme d'un service ou d'un petit sacrifice. À vous de décider que dire aux PJ en fonction des sorts qu'ils peuvent jeter, mais tous les renseignements obtenus devraient aller dans la même direction : il faut attendre. En fait, il faut comprendre par ces mots qu'il est nécessaire d'attendre un bon moment.

L'autre possibilité consiste à retourner voir les svirfnebelins pour leur raconter ce qui vient de se produire. Les gnomes sont intrigués et, si les PJ sont toujours en bons termes avec eux, ils peuvent parvenir à convaincre un groupe de svirfnebelins (accompagné d'un apprenti-prêtre) de venir avec eux pour examiner la salle 4. Après l'avoir étudiée, les gnomes sont manifestement impressionnés par la barrière protégeant cette caverne et annoncent qu'il s'agit là d'une magie en rapport avec la terre, bien trop puissante pour qu'ils puissent la contrer. Les svirfnebelins précisent qu'il s'agit d'une puissante barrière qu'ils sont incapables de percer. Carmeneren peut jeter un sort de divination si les PJ commencent à s'inquiéter et à perdre espoir, suite à quoi elle leur conseille de retourner en 4 une semaine après que leur(s) ami(s) a(ont) disparu(s). Cela leur permet de repartir en aventure de leur côté ou de se reposer en attendant le retour de leur(s) compagnon(s).



Le royaume des elfes des roches vives

Ces cavernes sont représentées sur le **plan 18**. Voici leur description. Vous trouverez ensuite des notes décrivant comment les elfes des roches vives accueillent leurs "invités".

Les salles de ce royaume ont été sculptées avec un art consommé. Chaque paroi s'orne de splendides fresques murales représentant, pour la plupart, des formes abstraites, où arabesques et symboles tourbillonnants s'enchevêtrent avec des formes courbes et d'autres angulaires. Il y a partout des statues en pierre et en rocheverre. La hauteur de plafond (six mètres) reste en tout point uniforme. Les elfes des roches vives ont érigé des murs séparateurs (souvent épais de trente centimètres) au sein des grandes cavernes, et certaines zones sont même coupées du reste du royaume, formant de petites poches sans portes ni fenêtres (dans lesquelles les elfes des roches vives se rendent en utilisant leur pouvoir de *fusion dans la pierre* ou de *marche dans la pierre*). Les plafonds sont lisses et, même s'ils sont pour la plupart décorés de manière abstraite comme les murs, certains sont recouverts de splendides peintures aux tons chauds qui devraient couper le souffle des PJ les voyant pour la première fois. Les elfes vivent en général dans l'obscurité, même si quelques magiciens ou artisans apprécient de travailler sous une lueur douce et nacrée (ce sort de *lueur éternelle* est une variante de *lumière éternelle* qui ne s'en différencie que par la luminosité produite). L'ensemble du royaume est protégé par des défenses magiques qui rendent impossible toute scrutation et empêchent qu'un individu ne faisant pas partie du clan des elfes des roches vives pénètre ici en employant des sorts tels que *passe-murailles, téléportation* ou autre *porte dimensionnelle ;* de plus, ces mêmes défenses protègent la roche des parois, qui ne peut être affectée par des sorts tels que *transmutation de la pierre en chair* ou encore *désintégration*. Il est impossible d'entrer ou de sortir (sauf à l'aide d'un *souhait* ou d'un *souhait mineur*) tant que les elfes des roches vives n'en ont pas décidé autrement.

Les caractéristiques des elfes ne sont pas détaillées, sauf pour ce qui est de leur chef et de la jeune Darafayen. Elles seraient de toute manière bien superflues car les PJ n'affronteront pas ces elfes, qui ne se retrouveront jamais en situation de combat.

1. Caverne d'entrée

La bulle fermée au centre de cette caverne est un point de flux (voir page 45) à partir duquel les elfes peuvent se rendre dans divers lieux des Tréfonds Obscurs. Cet endroit est, en permanence, gardé par 1d4+2 guerriers/voleurs (niveau 4/5) ou voleurs (niveau 4+1d4). Cette caverne est toujours occupée par une unité de soldats armés de bâtons en pierre et les magiciens aiment bien venir ici pour jeter leurs sorts de divination. Toute cette activité fait que cette salle est sans doute la plus animée du royaume. On y trouve également de jeunes elfes des roches vives venus s'émerveiller des histoires racontées par les gardes, qui leur parlent des terribles monstres du monde extérieur (les magiciens s'amusent parfois à faire courir ces jeunes gens en créant des illusions de bulettes ou d'ombres des roches). C'est ici que les elfes se réunissent pour boire leur puissante bière de mousse fermentée, dont le moins que l'on puisse dire est que certains l'apprécient moins que d'autres. Les elfes ont tendance à utiliser leur faculté de *marche dans la pierre* pour entrer et sortir de cette caverne (surtout au niveau de la bulle, s'ils sont allés chercher de la nourriture en dehors du royaume ou s'ils reviennent d'une mission de reconnaissance dans les Tréfonds Obscurs), ce qui peut de prime abord sembler bien déroutant pour qui n'y est pas habitué.

2 et 3. Fermes à moisissures

Les elfes des roches vives savent cultiver les moisissures en tout genre et font pousser dans ces deux salles suffisamment de nourriture pour l'ensemble de leur communauté. Pour eux, l'agriculture est un art. Comme tout le reste, les moisissures créent des vagues et des ondulations, des courbes et des arabesques que l'on peut parfois totalement ignorer si l'on n'y prête pas attention ; on pourrait croire que les elfes ont essayé de faire prendre forme à des sons. Des moisissures grimpantes poussent sur les murs, ce qui augmente d'autant la surface cultivable. Les elfes s'en occupent, en permanence, car il s'agit là de leur principale source de nourriture, mais aussi de la matière première dont ils se servent pour confectionner leurs vêtements. Il y a toujours 1d8+2 elfes des roches vives en train de travailler dans chacune des deux cavernes.

4. Caverne des artisans

C'est à la douce lumière des *lueurs éternelles* que travaillent les meilleurs artisans du clan et leurs apprentis. Sculpteurs et joailliers d'exception sont la norme en ce lieu. Plusieurs dragonets de pierre (voir la fiche concernant les elfes des roches vives) sont confectionnés pour des magiciens, et l'une des plus vieilles elfes de cette salle est en train d'achever de créer un *heaume de brillance* en sertissant les diamants dans le casque. Les elfes travaillent également le métal en utilisant du feu magique. En conséquence, l'atmosphère est parfois légèrement enfumée au-dessus de trois mètres, même si la fumée s'échappe par une étroite fissure du plafond. Il serait surprenant que les PJ puissent jeter plus d'un coup d'œil à ce lieu fascinant, à moins qu'ils aient rendu un énorme service aux elfes.

5. Caverne principale

C'est ici que vivent la plupart des elfes des roches vives. Cette grande caverne s'orne d'un grand nombre de bancs et sièges en pierre façonnés avec élégance, ainsi que de couches de forme courbe sur lesquelles les elfes s'allongent pour rêver. La partie est de la caverne est souvent très silencieuse, car c'est là que se fait l'enseignement des jeunes et les sources de déconcentration sont limitées au maximum. De nombreuses chaises et tables sortent directement des deux côtés du long mur central. C'est ici que les elfes viennent prendre leurs repas en commun.

6. Caverne du conclave
Cette salle est le territoire réservé d'Aljayera, le chef des elfes des roches vives, et de ses fidèles magiciens et gardes du corps. Les autres elfes n'ont pas l'autorisation d'y entrer sans invitation. C'est un lieu stupéfiant, même si on le compare au reste du royaume. Les murs luisent et brillent comme s'ils étaient faits de nacre, et le plafond est recouvert d'une gigantesque peinture représentant les elfes des roches vives descendant dans les profondeurs de la terre, en traversant des forêts de brillant cristal surplombées par des stalactites laiteuses, des masses rocheuses en mouvement perpétuel et même le feu d'un volcan. L'échelle de cette œuvre est incroyable et il est manifeste que cela a demandé des décennies de travail. Le trône d'Aljayera, siège en pierre tout simple haut de deux mètres soixante-dix, se trouve dans la partie nord-est de cette salle, encadré par deux gigantesques piliers qui se dressent presque jusqu'au plafond. Il s'agit là de deux élémentaux de terre en sommeil, ayant chacun 24 DV et le maximum de points de vie possible. Leurs coups délivrent des dégâts stupéfiants (8d8). Ils s'animent au gré d'Aljayera (ou d'un autre magicien elfe de niveau 15 ou plus) ou si l'un des elfes de cette salle est attaqué.

7. Caverne des eaux
C'est ici que les elfes des roches vives s'approvisionnent en eau potable. Jaillissant d'une splendide cascade en pierre, sculptée avec un grand réalisme, l'eau tombe dans un profond bassin. Les elfes protègent la pureté de leur eau, ce qui explique que pas la moindre créature y vive.

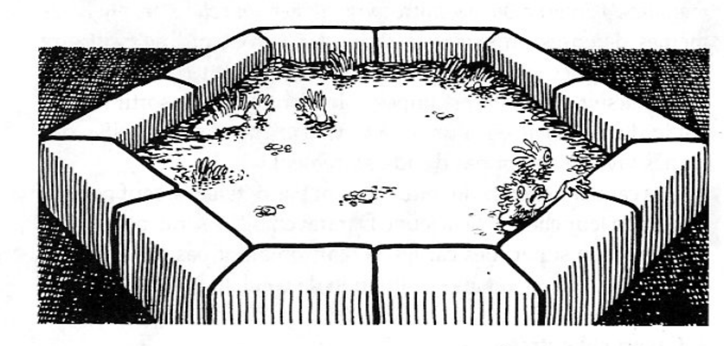
Personnages principaux

Deux PNJ sont particulièrement importants chez les elfes des roches vives. L'un est Aljayera, chef du clan des elfes des roches vives, l'autre sa rebelle conseillère, la jeune Darafayen.

Aljayera, magicien elfe (des roches vives) de niveau 18 : CA -2 (base) ou -6 (*bracelets de défense CA 2, anneau de protection +4,* bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 55 ; TAC0 15 (10 avec son *bâton +5*) ; #AT 1 ; Dég 1d6+5 (*bâton +5* ayant les pouvoirs d'une *baguette de vapeur acide* et également capable de jeter un sort de *tempête acide**) ; AS sorts ; DS sorts, 90 % de résistance aux sorts de *sommeil, charme, immobilisation* et *toile d'araignée,* immunisé contre la pétrification ; faiblesse spécifique : -1 aux jets de sauvegarde contre la magie liée à l'élément air ; RM 67 % contre la magie liée à l'élément terre ; TA G (2,30 m) ; NM fanatique (17) ; AL N ; PX 20.000. FOR 12, DEX 18, CON 14, INT 19, SAG 19, CHA 15. Sorts : 5/5/5/5/5/3/3/2/1 (à vous de les déterminer, mais il a révisé des sorts tels qu'*ESP* et d'autres lui permettant de forcer les PJ à agir comme il l'entend). Facultés spéciales : *fusion dans la pierre, marche dans la pierre* (avec 10 "passagers"), *façonnage de la pierre, pierres commères,* sorts supplémentaires (*flèche acide de Melf, poigne rocheuse de Maximilian*, tempête acide**).

Aljayera possède un dragonet en pierre doté du pouvoir de *mauvais œil* (voir la fiche de monstre concernant les elfes des roches vives) ainsi que deux *baguettes* (*de feu* et *de givre*) et un *heaume de brillance,* tous ces objets étant dotés du maximum de charges possible. Il est grand et imposant, tresse ses cheveux blancs en une natte qui descend jusqu'au creux de ses reins et se tient très droit. Il a presque neuf cents ans mais, comme pour la plupart des siens, il est impossible de lui donner un âge. Il a le regard pénétrant, ne cligne presque jamais des yeux, et il est si direct qu'il en devient parfois malpoli lorsqu'il pose des questions.

Darafayen, magicienne elfe (des roches vives) de niveau 11 : CA 0 (base) ou -3 (*bracelets de défense CA 3, anneau de protection +3,* bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 38 ; TAC0 17 (14 avec son *bâton +3*) ; #AT 1 ; Dég 1d6+3 (*bâton +3* ; AS sorts ; DS sorts, 90 % de résistance aux sorts de *sommeil, charme, immobilisation* et *toile d'araignée,* immunisé contre la pétrification ; faiblesse spécifique : -1 aux jets de sauvegarde contre la magie liée à l'élément air ; RM 60 % contre la magie liée à l'élément terre ; TA G (2,10 m) ; NM champion (16) ; AL CB ; PX 10.000. FOR 14, DEX 17, CON 12, INT 19, SAG 16, CHA 12. Sorts suggérés : *détection de la magie, mains brûlantes, lecture de la magie, projectile magique ; détection de l'invisibilité, fracassement, image miroir, poussière scintillante ; dissipation de la magie, invisibilité sur 3 mètres, langues, lenteur ; globe d'invulnérabilité mineure, peau de pierre, tentacules noirs d'Evard ; conjuration d'élémental, immobilisation de monstre, mur de pierre.* Facultés spéciales : *fusion dans la pierre, marche dans la pierre* (avec 3 "passagers"), *façonnage de la pierre, pierres commères,* sorts supplémentaires (*flèche acide de Melf, poigne rocheuse de Maximilian**).



Darafayen possède une *baguette de détection des portes secrètes* (38 charges) et une *pierre ioun* lavande et verte pouvant absorber jusqu'à 31 niveaux de sorts (de niveau 1 à 8) jetés contre elle. Elle a deux cent trente sept ans et s'est forgé une réputation de magicienne brillante mais turbulente et très indépendante. Elle a l'habitude de partir seule dans les Tréfonds Obscurs, ce que ses anciens n'apprécient que très modérément, mais son étrange comportement est toléré car elle revient chaque fois avec des pierres précieuses et des renseignements concernant les déplacements des autres

créatures. Mais Aljayera n'aime guère cette jeune elfe têtue et la coupe souvent sèchement lorsqu'elle commence à faire des suggestions ou des commentaires enthousiastes. De plus, Darafayen est dotée d'une intense curiosité, ce qui est très inhabituel chez les elfes des roches vives. Elle est particulièrement intriguée par les histoires traitant des elfes de la surface et a terriblement envie d'apprendre tout ce qu'il est possible de savoir à leur sujet, et peut-être même d'en rencontrer un, un jour.

Les elfes des roches vives

Ne jouez cette partie de l'aventure qu'avec le ou les joueurs directement concerné(s) par l'enlèvement de son (leur) personnage. Cela ne devrait guère être long et permettra aux autres de prendre une petite pause.

Lorsqu'un PJ est enlevé, c'est par Darafayen, qui l'amène ensuite dans la bulle de la caverne 1. S'il s'agit d'un elfe, elle ne le laisse pas parler et lui fait subir un déluge de questions concernant sa race. Comment les elfes de la surface vivent-ils ? Comment élèvent-ils leurs jeunes ? À quoi passent-ils leur temps ? Ont-ils établi de vastes empires ? Qui sont leurs héros, leurs ennemis ? Et ainsi de suite. Si aucun elfe n'a été enlevé, Darafayen commence par demander au PJ ce qu'il fait dans les Tréfonds Obscurs avec ses compagnons. S'il possède la *pierre-de-vie*, elle lui demande de la voir, la prend et la regarde avec convoitise avant de la rendre, mais non sans pousser un soupir de regret. Elle lui pose des questions visant à déterminer comment il a découvert cet objet. S'il lui répond, ses yeux s'agrandissent de surprise lorsqu'elle entend parler des cavernes où la *pierre-de-vie* a été trouvée, puis une expression de frayeur s'inscrit sur son visage. À cet instant, un mage utilisant sa faculté de *marche dans la pierre* pénètre dans la bulle et annonce à Darafayen qu'elle doit aller voir Aljayera d'urgence, accompagnée de son (ou ses) invité(s) (si le PJ ne possède pas la *pierre-de-vie*, le magicien arrive lorsque les sujets de conversation commencent à se faire rare). Darafayen prend un air coupable et sort de la bulle avec le PJ. Elle le guide ensuite vers 6, en passant éventuellement par les cavernes 3 et 4 pour lui faire admirer les beautés de son royaume (ce qui vous permet de faire prendre conscience au(x) PJ de la nature extraordinaire de ce lieu).

Entouré de trois magiciens, Aljayera attend impatiemment dans la caverne 6, assis sur son trône. Tous sont silencieux jusqu'à ce que Darafayen conduise le PJ jusqu'à lui. Le chef des elfes est manifestement très en colère mais conserve un contrôle de soi exemplaire. Néanmoins, son courroux s'exprime clairement par ses paroles. Il réprimande fortement Darafayen pour avoir amené cette "créature" dans leur royaume. Si aucun PJ elfe n'est présent, l'un des mages murmure à son oreille qu'il vaudrait peut-être mieux qu'aucun témoin ne puisse raconter ce qui se passe ici. Aljayera hoche la tête, apparemment d'accord (cette menace de mort n'est pas proférée à l'encontre d'un elfe). Un autre ancien proclame toutefois que ce serait là faire preuve d'un sérieux manque de courtoisie, et tous prennent alors un air grave. Après avoir réfléchi, Aljayera décrète que le sort de l'étranger dépendra de la confiance que l'on peut lui faire ou, en d'autres termes, de son honnêteté.

Aljayera exige alors de tout savoir sur les activités des PJ. Ses espions lui en ont déjà suffisamment appris à leur sujet pour qu'il puisse déterminer si on lui ment ou non. De plus, il possède le pouvoir de détecter le mensonge et, si besoin est, de forcer autrui à dire la vérité.

Permettez au joueur de réfléchir avant de parler, mais orchestrez l'interrogatoire en temps réel. Aljayera désire également savoir ce que les PJ souhaitent accomplir. Le personnage n'a d'autre choix que d'admettre leur intention d'attaquer la Cité de l'Étang de Verre et de voir ce qu'il y a au-delà, car Aljayera finira bien par lui tirer les vers du nez. Les mages se mettent alors à bougonner entre eux ; cette information ne leur fait manifestement guère plaisir.

C'est là que la *pierre-de-vie* joue un rôle crucial. Si le PJ l'a en sa possession, Aljayera cesse soudain de parler en sentant le pouvoir de l'objet. Il prend la pierre et la tourne en tous sens avant de la faire passer à ses conseillers, le tout sans le moindre signe d'émotion. Le premier mage à recevoir la pierre a d'abord une expression d'émerveillement, puis de plaisir intense et enfin de crainte. "Vous nous avez apporté un cadeau à double tranchant, observe sèchement Aljayera. Nous avons perdu le secret permettant de créer ces objets. Mais ceux qui possédaient ce savoir périrent des suites d'un maléfice dans cet autre royaume dans lequel nous savons fort bien que nous ne devons jamais pénétrer. Si cette malédiction vous a suivie, vous regretterez d'avoir jamais vu les ténèbres des profondeurs." Aljayera se tait pour jeter un sort de *pierres commères* sur la *pierre-de-vie*, puis ordonne à l'un de ses conseillers d'entrer en *contact avec un autre plan* (celui de l'élément terre) pour découvrir si cette *pierre-de-vie* s'accompagne d'une malédiction. Il garde la pierre, refusant de la rendre au PJ.

Le PJ est ensuite emmené dans la grande caverne où on lui donne à boire et à manger tandis que la divination s'effectue. Il est bien sûr surveillé, en permanence. Découragez-le fortement d'essayer de s'enfuir, car il n'aurait de toute manière nulle part où aller. Darafayen l'accompagne et continue de le noyer sous un déluge de questions concernant les elfes de la surface. Après une courte pause, le PJ est ramené en présence d'Aljayera, qui lui annonce qu'il n'a pas amené de malédiction chez les elfes des roches vives.

À ce moment, le chef des elfes devrait savoir ce que les PJ ont déjà accompli et ce qu'ils ont l'intention de faire. Si le PJ est un elfe, Aljayera désire également en apprendre sur les elfes de la surface. Malgré son apparence très calme, il est intrigué. Forcez le joueur à faire de son mieux pour décrire "ses" elfes : leurs rituels, leurs croyances, leurs divinités (c'est sans doute là le sujet qui intéresse le plus le seigneur des elfes des roches vives), leurs familles ou encore leurs domaines.

Jusque-là, Darafayen a réussi à conserver le silence, mais elle demande soudain à être entendue par son dirigeant. Aljayera hoche la tête, mais Darafayen précise qu'elle désire s'entretenir seule à seul avec lui. Le monarque écarte alors ses conseillers d'un geste de la main et elle se penche pour lui murmurer quelque chose à l'oreille. Les yeux d'Aljayera s'agrandissent de surprise, comme

s'il venait d'entendre une bonne idée proférée par quelqu'un qu'il ne croyait pas capable d'en émettre. Darafayen retourne ensuite au côté du PJ.

Aljayera fait alors signe au PJ de s'approcher jusqu'à ce qu'il se trouve à un ou deux mètres du trône. Puis il lui demande s'il est d'accord pour ne révéler à personne l'existence de son peuple. S'il refuse de le promettre, il ne pourra pas être relâché. Une fois la promesse faite, Aljayera rapproche ses mains et une forme luisante apparaît. Il s'agit d'une statuette en saphir représentant un dragon d'environ vingt-cinq centimètres de long, et si beau que c'en est presque douloureux de le regarder en face. Chaque facette de la petite créature renvoie des arcs-en-ciel de couleurs luisantes qui viennent magnifiquement se compléter. Cette statuette est incroyablement belle et dégage une grande impression de tristesse, comme un puissant désir de retrouver quelque chose qui a été perdu. Le seigneur des elfes permet au PJ d'effleurer l'objet (s'il y a plus d'un PJ, seul un elfe a droit à ce bref contact). Submergé par la nostalgie, le PJ s'évanouit aussitôt. Tout autre PJ présent sombre également dans un profond sommeil.

Il se réveille sur le lieu de l'enlèvement (4 sur le **plan 17**), une semaine exactement après avoir disparu. Tout ce qui s'est produit après son enlèvement reste vague et trouble, comme s'il ne s'agissait que d'un rêve. Mais, l'image de la statuette est clairement imprimée dans son esprit et s'accompagne toujours d'un puissant désir de retrouver l'objet. Un sort de *quête* l'empêche toutefois de parler de ce dont il pourrait se souvenir concernant la semaine écoulée. Si le PJ est un elfe, il peut avoir reçu un cadeau de la part de ses frères des profondeurs. S'il avait sur lui la *pierre-de-vie* ou s'il a été capturé en compagnie d'un autre PJ possédant cet objet, il reçoit automatiquement le cadeau. Dans le cas contraire, ses chances de se le faire offrir s'élèvent à 15 %, résultat modifié par les considérations suivantes :

- ✦ +5 % si le PJ est un prêtre ou un mage.
- ✦ +5 % s'il a au moins 17 en Intelligence.
- ✦ +5 % s'il a au moins 17 en Sagesse.
- ✦ +5 % s'il est d'alignement neutre (LN, N ou CN).
- ✦ de +0 à +20 % selon la manière dont il a été joué face aux elfes des roches vives (à vous de déterminer le score à attribuer).

Le cadeau en question est une araignée en saphir d'une valeur de 10.000 po. Le PJ gagne les PX correspondant à cette somme, mais refuse de se séparer de l'objet (il se sent même obligé de le cacher sur lui et de ne pas révéler son existence aux autres, car il s'agit là d'un secret trop précieux). Au cœur de l'araignée se trouve une minuscule image de la statuette du dragon, que seul un elfe peut apercevoir. Elle est créée par magie à l'intérieur de la pierre précieuse et est plus imaginée que perçue par le sens de la vue.

Après cette étrange rencontre, les PJ peuvent reprendre leur chemin vers la Cité de l'Étang de Verre. Les svirfnebelins leur ont sans doute appris que ses abords étaient protégés par des derros.

Le moment est donc idéalement choisi pour remonter à la surface et se reposer, concocter de nouveaux plans, remplacer tout l'équipement utilisé, etc. Les elfes des roches vives se manifestent de nouveau au cours de la campagne si les PJ parviennent à retrouver le dragonet en saphir que possèdent les derros postés à l'extérieur de la Cité de l'Étang de Verre.



La guerre des derros

Ce chapitre détaille deux clans derros qui se livrent une guerre sans merci. Le plus important des deux est au service des kuo-toas et des illithids de la Cité de l'Étang de Verre. Les savants de ce clan sont contrôlés grâce aux *potions de domination* et les autres suivent aveuglément leurs ordres. Le second groupe, quant à lui, a fait sécession et vit désormais dans un autre réseau de cavernes. Les renégats se méfient terriblement des étrangers, mais la haine que leurs savants portent à ceux du clan principal est plus forte encore. Elle est même tellement intense que les renégats sont prêts à se liguer avec les PJ contre leurs "frères", mais une alliance avec de telles créatures risque fort de s'achever par un coup de poignard dans le dos. Quoi qu'il en soit, deux rencontres se produisent avant même que les PJ atteignent les derros.

Les trous de ver

Ils se situent au point X4 de la carte stratégique (voir la deuxième de couverture). La galerie est ici large de dix-huit mètres et ressemble à un gros morceau de gruyère : sol, parois et plafond s'ornent de trous faisant entre un mètre vingt et deux mètres dix de diamètre. Ils sont toutefois très visibles et ne présentent pas le moindre danger. S'ils décident de les explorer, les PJ s'aperçoivent que ces tunnels partent en tous sens et ne cessent de s'entrecroiser (vous pouvez, si vous le souhaitez, y ajouter un repaire d'ombres des roches ou décider d'y inclure quelques monstres errants). Les PJ s'attendent probablement à subir l'attaque d'un ver pourpre. Faites monter l'intensité dramatique autant que possible : ils entendent des sons déconcertants, des petites pierres se mettent à tomber du plafond, un terrible grondement se fait de plus en plus fort, etc. Laissez-les jeter leurs sorts de protection et attendez qu'ils soient épuisés. Permettez-leur de franchir la quasi-totalité de la galerie (près de deux kilomètres), jetez plusieurs fois les dés et bougonnez "Je n'arrive pas à le croire," comme s'ils allaient avoir la chance incroyable de s'en tirer sans encombre. À cet instant, le ver pourpre jaillit sous leurs pieds !

Ver pourpre : CA 6 ; VD 9, excavation 9 ; DV 15 ; pv 96 ; TAC0 5 ; #AT 2 ; Dég 2d12/2d4 + poison (morsure/dard) ; AS avale sa cible si le résultat du jet de dé est supérieur d'au moins 4 points à celui dont il avait besoin pour toucher (la victime périt en 6 rounds sauf si l'on vient la secourir), dard empoisonné (jet de sauvegarde contre poison pour éviter une mort immédiate) ; TA T (16,50 m de long) ; NM stable (12) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 13.000.

L'intérieur de l'estomac du monstre est particulièrement intéressant. Il renferme un illithid a demi-digéré que l'on découvre après avoir tué le ver pourpre et l'avoir ouvert dans toute sa longueur. L'illithid porte encore un collier en or (valeur 1.200 po) et une broche en argent fixée à ce qui reste de sa robe (montrez aux PJ l'**aide de jeu #17**). Cette broche est un symbole de dominant qui pourrait leur être très utile dans la Cité de l'Étang de Verre.

Les esclavagistes

Cette rencontre devrait se produit au point marqué X5 sur la carte stratégique de deuxième de couverture. La galerie mesure ici environ six mètres de large. Les PJ croisent un groupe d'esclavagistes revenant de la Cité de l'Étang de Verre après avoir amené une bande d'esclaves aux illithids. Ces PNJ sont très puissants, et les PJ auront du mal à s'en débarrasser. Invisible, la voleuse Prentyss joue toujours les éclaireurs à une soixantaine de mètres en avant de ses compagnons. Elle repère les PJ et retourne prévenir ses acolytes, ce qui leur laisse deux rounds de préparation, qu'ils utilisent pour jeter des sorts et se mettre en position pour attendre les PJ. Notez que la voleuse a un objet qui lui donne le pouvoir de *détection de l'invisibilité*, ce qui fait qu'elle remarque les PJ même s'ils sont tous invisibles. Le terrain ne se prête pas à une véritable embuscade et les PNJ sont de toute manière assez arrogants pour penser que les PJ leur sont inférieurs. Ils combattent jusqu'à la mort de deux d'entre eux, suite à quoi ils tentent de s'enfuir. La tactique qu'ils appliquent est détaillée après leur description individuelle.

Groznyj, guerrier de niveau 7 : CA 2 (base) ou -2 (*armure de plates +1, bouclier +1*, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 56 ; TAC0 14 (11 avec son *épée longue* +2 et son bonus de Force, 13 avec son arc long et son bonus de Dextérité) ; #AT 3/2 ou 2 ; Dég 1d8+3 (*épée longue +2*, bonus de Force) ou 1d6+1/1d6+1 (arc long et flèches légères, bonus de Force) ; AL NM ; PX 1.400. FOR 17, DEX 16, CON 16, INT 9, SAG 9, CHA 7. Groznyj, un colosse d'un mètre quatre-vingt-treize aux cheveux noirs, possède un *anneau d'action libre* (qui l'immunise contre les sorts de *toile d'araignée, lenteur* et *immobilisation*) et une *potion de grands soins*. Il a également 500 po, 200 pp et deux perles valant chacune 1.000 po (dans une sacoche).

Farayenel, guerrière/magicienne elfe de niveau 6/6 : CA 3 (base) ou 0 (*cotte de mailles +2*, pas de bouclier, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 33 ; TAC0 15 (12 avec son *épée courte* +2 et son bonus d'elfe, 10 avec son *arc court +2*, son bonus de Dextérité et son bonus d'elfe, ou avec son épée courte contre un adversaire d'alignement bon) ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d6+3 ou +5 (*épée courte +2, +4 contre les créatures d'alignement bon*, bonus de Force) ou 1d6+3/1d6+3 + spécial (*arc court* +2 et flèches légères, bonus de Force, poison) ; AS sorts, +1 au toucher avec son épée courte et son arc court ; DS sorts, 90 % de résistance aux sorts de sommeil et de charme ; AL CM ; PX 2.000. FOR 16, DEX 17, CON 15, INT 17, SAG 10, CHA 12. Sorts : *détection de la magie, mains brûlantes, projectile magique, sommeil ; image miroir, toile d'araignée ; boule de feu, dissipation de la magie*. Farayenel est une elfe grise aux larges épaules, qui sourit en permanence comme une démente. Elle possède un parchemin (écrit au 11ème niveau) sur lequel sont rédigés les sorts *flèche acide de Melf, minuscules météores de Melf* et *globe d'invulnérabilité mineure*, et six des flèches de son carquois ont

leur pointe enduite de poison paralysant (jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas être paralysé pendant 1d4+4 tours, la substance prenant effet après 1d4+1 rounds). Elle porte un collier en or, serti de péridots et d'héliotropes (valeur 1.300 po) et sa sacoche contient 500 po et 200 pp.

Haragswald, prêtre de niveau 7 : CA 4 ou 1 (*cotte de mailles +1, bouclier +2*, ce dernier n'étant utilisé que lorsque Haragswald cesse de jeter des sorts) ; VD 12 ; pv 48 ; TAC0 16 (14 avec son *fléau de fantassin +2*) ; #AT 1 ; Dég 1d6+4 (*fléau de fantassin +2*, bonus de Force) ; DS jets de sauvegarde à +3 contre les sorts affectant l'esprit (grâce à sa Sagesse élevée) ; AL NM ; PX 1.400. FOR 16, DEX 10, CON 16, INT 9, SAG 17, CHA 13. Sorts : *effroi, imprécation, injonction, ténèbres* (x2) ; *aide* (x2), *chant, immobilisation des personnes, silence sur 5 mètres ; prière, ténèbres éternelles* (x2) ; *protection contre le bien sur 3 mètres*. Haragswald le bossu est une petite vermine d'une laideur incroyable. Il porte un médaillon en or représentant un crâne orné de vraies dents de nain et serti d'héliotropes en guise d'yeux (valeur 1.500 po). Il possède également cinq perles (valant chacune 1.000 po) cousues dans la doublure de sa robe noire. C'est un prêtre du même culte maléfique que les PJ ont affronté à la surface (Cyric/Nerull/Thanatos) et il se pourrait que vous ayez à modifier certains de ses sorts en fonction des sphères qui lui sont interdites. Enfin, il a aussi une bourse contenant trois pincées de *poudre d'apparition*.

Prentyss, voleuse de niveau 9 : CA 5 (base) ou 0 (*armure de cuir +3, bottes de sept lieux*, bonus de Dextérité) ; VD 12 + spécial (ses bottes lui permettent de faire des bonds : de 9 m vers l'avant, 3 m vers l'arrière ou 5 m vers le haut) ; pv 25 ; TAC0 16 (15 avec son *épée courte +1*, 13 avec son *arc court +1* et son bonus de Dextérité) #AT 1 ou 2 ; Dég 1d6+1 (*épée courte +1*) ou 1d6+1/1d6+1 + spécial (*arc court +1* et flèches légères, poison) ; AS attaque sournoise (+4 au toucher, dégâts multipliés par quatre), peut attaquer et faire un bond en arrière avant que l'adversaire ait pu frapper si elle remporte l'initiative (2 % de chances de mal se recevoir), flèches empoisonnées (paralysie) ; AL CM ; PX 3.000. FOR 11, DEX 18, CON 10, INT 15, SAG 15, CHA 14. Talents de voleuse : crochetage (65 %), déplacement silencieux (70 %), entendre un bruit (45 %), grimper (90 %), lire des langues inconnues (30 %), se cacher dans l'ombre (85 %), trouver et désamorcer les pièges (30 %), vol à la tire (55 %). D'apparence juvénile, Prentyss est petite (un mètre soixante), a les cheveux châtain clair et le nez cassé. Elle porte un *anneau d'invisibilité* et un *anneau de détection de l'invisibilité*. Elle possède également une *baguette de projectiles magiques* (30 charges) ainsi que les richesses suivantes : 200 pp dans une sacoche, quatre perles (valeur 1.000 po chacune) dans une autre, et enfin, deux beaux rubis (valant 5.000 po chacun) cachés dans le manche creux de son épée courte (il faut bénéficier d'un test d'Intelligence ou un jet pour détecter les pièges réussi pour remarquer cette cachette). Six de ses flèches sont empoisonnées (comme celles de Farayenel), et elle est protégée par un sort de *peau de pierre*.

Crystenna, magicienne de niveau 7 : CA 8 (base) ou 5 (*robe de protection +2*, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 33 ; TAC0 18 (16 avec sa *dague +3* et son malus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d4+3 (*dague +3*) ; faiblesse spécifique : jets de sauvegarde à -1 contre les sorts affectant l'esprit (à cause de sa faible Sagesse) ; AL NM ; PX 2.000. FOR 7, DEX 17, CON 16, INT 18, SAG 6, CHA 14. Sorts : *bouclier, charme-personne, détection de la magie, projectile magique ; flèche acide de Melf, flou, invisibilité ; dissipation de la magie, éclair ; peau de pierre* (déjà jeté). Crystenna porte une robe très voyante (violette et argentée). C'est une rouquine très vaniteuse dont la jeunesse s'enfuit plus vite qu'elle ne le voudrait. Elle possède une *baguette de négation* (13 charges) et une *baguette d'illusion* (12 charges) ainsi qu'un parchemin sur lequel les sorts *porte dimensionnelle* et *métamorphose d'autrui et rédigés* au 11ème niveau. Ses seules richesses sont quatre perles valant chacune 1.000 po qu'elle transporte dans une petite bourse de ceinture. Elle est protégée par un sort de *peau de pierre*.

Chacune des deux magiciennes possède également un livre de sorts de voyage sur lequel se trouvent tous les sorts qu'elle a mémorisés plus 1d3 sorts de chaque niveau (sauf Crystenna, qui n'a pas de sort supplémentaire de niveau 4). À vous de les déterminer.

Si les esclavagistes sont prévenus par avance de la proximité des PJ, ils adoptent les préparatifs suivants en vue du combat :

- Premier round : Farayenel utilise son parchemin pour jeter *globe d'invulnérabilité mineure*, Haragswald jette un sort de *prière*, et Crystenna un autre de *flou* (sur elle-même).
- Second round : Farayenel jette *image miroir*, Haragswald *protection contre le bien sur 3 mètres* et Crystenna *bouclier* (pour améliorer sa CA et se protéger contre les *projectiles magiques*).

Dès le début du combat, Crystenna utilise sa *baguette d'illusion* pour "créer" deux solides guerriers se trouvant devant Groznyj, dans le but de distraire les guerriers PJ et, peut-être, de faire utiliser quelques sorts. Farayenel jette une *boule de feu* à l'arrière du groupe, ignorant les combattants et tentant de faire subir le plus de dégâts possible aux voleurs et aux jeteurs de sorts. Crystenna jette ensuite un *éclair* le long de la galerie (le sort prend la moitié de la largeur et remonte tout le groupe), Haragswald prenant pour cible un guerrier PJ pour son sort d'*immobilisation des personnes*. Groznyj attend son heure tandis que Prentyss, invisible, essaye de se mettre en position pour délivrer son attaque sournoise. Par la suite, les actes des PNJ dépendent bien sûr de ceux des PJ, mais Prentyss préfère rompre le combat plutôt que de risquer une autre attaque sournoise et se contente de tirer des flèches empoisonnées ou des projectiles magiques sur quiconque venant vers elle ou sur les guerriers postés à l'avant du groupe des PJ. Haragswald vient combattre au côté de Groznyj, tandis que Farayenel recule pour mieux utiliser ses sorts et ses flèches

paralysantes. Crystenna s'arrange toujours pour se trouver le plus loin possible du combat pour tirer le meilleur parti de ses sorts.

Si la situation tourne à l'avantage des PJ, les esclavagistes tentent de s'enfuir vers la Cité de l'Étang de Verre. Grâce à ses *bottes de sept lieux* et à son *anneau d'invisibilité*, Prentyss a de bonnes chances de s'en sortir. Crystenna utilise son parchemin de *porte dimensionnelle* pour bénéficier d'une légère avance puis prend ses jambes à son cou. Farayenel essaye toujours de garder un sort de *toile d'araignée* en réserve pour couvrir sa fuite, si possible. Bien sûr, les deux autres auront de plus grandes difficultés à s'extraire d'une situation délicate.

Nous avons les moyens de vous faire parler

Si les PJ parviennent à tuer tous les esclavagistes, ils y gagnent un bon nombre d'objets magiques. Mais s'ils réussissent à en capturer un, ce dernier est tout disposé à parler en échange de sa liberté. Il (ou elle) admet être un ravisseur travaillant pour son propre compte, avoir appris par l'intermédiaire du culte d'Haragswald que les illithids de la Cité de l'Étang de Verre payaient à prix d'or quiconque leur amenait des jeteurs de sorts capturés. Les esclavagistes opèrent à proximité du comté d'Haran. Ils sont arrivés ici par le même chemin que les PJ (ce qui ne devrait pas poser de problème vu que ces derniers ont sans doute effectué de nombreux détours). L'or, le platine et les perles qu'ils possèdent sont le paiement qu'ils ont reçu pour "services rendus". Le captif n'en révèle pas davantage tant qu'il n'a pas reçu la promesse d'être libéré (ou, tout du moins, la garantie qu'il aura la vie sauve). Plus intelligentes que leurs collègues, les trois femmes de ce groupe (Farayenel, Prentyss et Crystenna) ne peuvent être influencées par des menaces et n'hésitent pas à faire remarquer à un PJ paladin ou prêtre d'alignement bon qu'il n'aura jamais le cran de les tuer de sang-froid (elles peuvent bien entendu se tromper, mais c'est ce qu'elles croient). À vous de voir comment réagir à d'éventuelles tortures et actes du même genre infligés aux captifs par des PJ d'alignement bon. Un sort de *charme-personne* permet manifestement de résoudre ces difficultés.

Les PJ ne pourront, de toute manière, pas apprendre grand-chose d'autre que ce qui a déjà été dit précédemment car il ne s'agit là que de la seconde livraison que les esclavagistes effectuent à la Cité de l'Étang de Verre. Ces derniers savent que les abords de la citadelle sont patrouillés par des derros. Ils amènent leurs prisonniers jusqu'à un poste de garde (X6 sur la carte stratégique) et, de là, reçoivent l'autorisation de pénétrer dans la cité proprement dite. La porte de la ville est toujours ouverte mais d'autres derros les obligent à attendre là les illithids qui viennent s'occuper de leurs captifs. C'est à ce moment qu'ils sont payés. Ils n'ont jamais bu de potions de *domination* et ne savent même pas qu'elles existent. Ils ne connaissent pas la route passant au sud et permettant de contourner le poste de garde. Par contre, ils savent qu'il y a un grand nombre de derros en faction aux portes de la ville. Prentyss et Crystenna ont également vu les ixzans et peuvent décrire avec précision l'une de ces créatures, aperçue alors qu'elle survolait la citadelle (référez-vous pour cela à la description des ixzans dans le livret des monstres). Ces créatures vivent dans un bassin situé juste derrière la porte de la cité. Les esclavagistes ignorent ce qu'il advient ensuite de leurs captifs. Ils ne connaissent pas la taille exacte de la citadelle mais l'estiment tout de même importante et pensent qu'elle doit bien abriter plusieurs centaines de kuo-toas, au bas mot. Il y a également des illithids parmi eux, ce qui étonne tout particulièrement Farayenel, compte tenu du fait que les têtards (comme certains appellent parfois les kuo-toas) haïssent généralement les flagelleurs mentaux. Ils n'ont vu aucun drow dans la ville, seulement un autre groupe d'humains et de demi-humains. Ils n'ont jamais entendu parler de Jelenneth. Par contre, ils ont eu connaissance qu'un groupe de derros renégats étaient partis en guerre contre leurs frères.

Prentyss connaît également un autre détail d'importance, mais elle ne le révèle pas même sous l'influence d'un sort de *charme-personne*, sauf si on ne lui offre quelque chose pour lui délier la langue (une belle pierre précieuse, par exemple). D'un naturel curieux et apte à se faufiler partout sans être vue, elle a aperçu les canalisations en pierre menant au grand bassin de repos (11 et 12) et s'est un moment demandé s'il y avait là des trésors valant la peine qu'elle risque de s'y introduire. Ce renseignement peut être très utile aux PJ s'ils ne parviennent pas à s'allier aux derros renégats et donc à apprendre par leur bouche des détails intéressants sur la cité, aussi Prentyss le négociera-t-elle âprement (elle dispose là d'une carte de choix pour demander à être relâchée ou au moins épargnée). Et si cela peut faire pencher la balance de son côté, elle n'hésite pas à essayer d'apitoyer les PJ en décrivant avec force détails l'enfance malheureuse qui l'a conduite à être ce qu'elle est aujourd'hui.

Si les PJ respectent leur parole et libèrent le ou les esclavagistes, ce qui arrive à ces derniers dépend du bon vouloir des premiers. S'ils sont relâchés sans armes et sans équipement, ils se font tuer par des monstres errants. Si on leur fournit un équipement non-magique, ils tentent de s'enfuir vers la surface (et, qui sait, peut-être que certains d'entre eux y parviendront). Par contre, si les PJ leur permettent de conserver une partie de leurs objets magiques, ils font mine de se rendre à la surface mais reviennent rapidement sur leur pas et retournent à la Cité de l'Étang de Verre. Ils en repartiront ensuite comme guides d'un groupe chargé de traquer les PJ (voilà qui apprendra à ces derniers à faire confiance à des individus peu fréquentables). C'est également ce qui se produit si l'un d'eux s'échappe. Le groupe de recherche est dirigé par un illithid et se compose de dix kuo-toas ordinaires sous les ordres d'un capitaine secondé par deux lieutenants et deux surveillants de niveau 3/3. Mais les PJ peuvent aussi décider de ramener leurs prisonniers à la surface pour les livrer aux autorités. Dans ce cas, à vous de voir si le parent d'une personne enlevée entend parler des exploits des PJ et leur offre une importante somme d'argent pour retrouver son frère, sa sœur, son époux, son épouse, son fils, sa fille, etc., ce qui leur permettrait, en outre, de se faire un nouveau contrat.

Le poste de garde

Il se trouve au point X6 de la carte stratégique (voir deuxième de couverture). Lorsque les PJ arrivent à dix kilomètres de l'endroit indiqué, commencez à tirer les monstres errants sur la table

"Abords de la cité" (sur la troisième de couverture). Le poste de garde est, en permanence, défendu par six derros et deux illithids qui surveillent le carrefour. Le plafond est ici haut de douze mètres et les couloirs larges de cinq mètres quarante. Toute cette zone est éclairée par des globes lumineux (des sphères translucides de vingt à vingt-cinq centimètres de diamètre, qui diffusent un sort de *lueur éternelle* dans un rayon de douze mètres). L'infravision des derros est, en effet, très limitée et ils ont besoin d'une source de lumière pour utiliser leurs sorts et armes de jet. Extrêmement vigilants, ces gardes ne peuvent être surpris que si les PJ prennent un luxe de précautions (*invisibilité sur 3 mètres, silence sur 5 mètres* et ainsi de suite). En cas d'assaut important, deux des derros tentent de fuir pour aller chercher de l'aide chez les leurs (voir "Les tunnels des serviteurs", page 41). Les illithids débutent chaque combat de la même manière : par une *décharge mentale*. L'un d'entre eux (celui qui a le plus de pv) aime se battre au corps à corps, tandis que le second préfère utiliser son pouvoir de *changement de plan* pour envoyer ses adversaires dans l'un des pires Plans Extérieurs qui soient (cela demande qu'il touche sa cible et que le jet de sauvegarde contre sort de celle-ci soit raté).

Le plus gros illithid possède une broche en or sertie de trois perles (valeur 3.200 po), l'autre un serre-cou original confectionner à partir d'un minerai rose ressemblant à du corail et serti de tourmalines et d'héliotropes (valeur 2.600 po). Tous les derros portent la même broche, représentée sur l'**aide de jeu #18**. Notez que tous les derros rencontrés suite à un tirage effectué sur la table des monstres errants arborent également cette broche dans le secteur de la Cité de l'Étang de Verre.

Derros (6) : CA 6 (base) ou 3 (jaseran derro, targe à pointe, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 3 ; pv 20, 19, 17, 15, 14, 11 ; TAC0 17 (16 avec leur aklys ou leur arbalète légère à répétition) ; #AT 2 ou 1 ; Dég 1d6 + spécial / 1d4 (aklys / targe à pointe) ou 1d4 + spécial (fauchard-crochet) ou 1d3 + spécial x2 (carreaux empoisonnés) ; AS peuvent jeter leur aklys et le récupérer dès le round suivant, au corps à corps l'aklys a 1 chance sur 8 de faire trébucher l'adversaire du derro, le fauchard-crochet a 25 % de chances de parvenir au même résultat, carreaux empoisonnés (selon le poison utilisé, un jet de sauvegarde peut avoir comme résultat 2d6 points de dégâts supplémentaires ou une diminution du score de Force, qui tombe à 5, soit -2 au toucher et -1 aux dégâts) ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM champion (15) tant que les illithids sont encore en vie, sinon stable (12) ; Int supérieure (13) ; AL CM ; PX 975 chacun. DEX 16.

Illithids (2) : CA 5 ; VD 12 ; DV 8+4 ; pv 41, 33 ; TAC0 11 ; #AT 4 ; Dég 2 pv + spécial (tentacules) ; AS *décharge mentale* (étourdit toutes les créatures se trouvant prises dans l'aire d'effet - un cône long de 20 m et large de 6 m à son extrémité, contre 1,50 m à son point d'origine - pendant 3d4 rounds sauf si elles réussissent un jet de sauvegarde contre sceptre / bâton / baguette), leurs tentacules extraient le cerveau de la victime en 1d4 rounds (si elle résiste), voire 1 seul (si elle est charmée ou sans défense), pouvoirs assimilables à des sorts ; DS pouvoirs assimilables à des sorts ; RM 90 % ; TA M (1,80 m) ; NM champion (15) ; Int géniale (18) ; AL LM ; PX 9.000 chacun. Pouvoirs assimilables à des sorts (comme un mage de niveau 7, utilisables au rythme d'un par round, -4 au jet de sauvegarde de l'adversaire) : *changement de plan, charme-monstres, charme-personne, ESP, lévitation, projection astrale* et *suggestion*.

Les renégats

Ce petit groupe de derros rebelles réside dans les cavernes représentées sur le **plan 19**. Sauf lorsque le texte donne d'autres précisions, leurs caractéristiques sont identiques à celles des gardes détaillés ci-dessus. Il y a toujours un groupe de 1d4+2 gardes postés entre trente et cent vingt mètres de l'entrée du repaire. S'ils détectent la moindre approche, ils se replient rapidement le long du passage nord-sud qui relie les cavernes 1, 2 et 3. C'est là qu'ils essayent d'affronter leurs ennemis, car ils disposent ici d'un merveilleux champ de tir pour leurs arbalètes légères à répétition. Si le combat se prolonge, l'un d'eux va chercher les savants de 4. 1d2+2 savants de cette caverne vont alors se mêler au combat (les autres allant rejoindre leur chef en 5). La tactique des derros est détaillée après la description des cavernes.

Quelle que soit l'heure, 25 % des derros de chaque salle sont en train de dormir. La hauteur de plafond varie entre six et neuf mètres. Ces cavernes sont éclairées par des globes lumineux semblables à ceux du poste de garde (*lueur éternelle*). Ces derros ne portent pas la broche qui orne la poitrine de leurs "frères" du nord. Les derros ordinaires ont chacun 2d10 po et 2d10 pp, ainsi qu'éventuellement (50 % de chances) 1d2 pierres précieuses non taillées (valeur de base 100 po).

1. Gardes du point d'eau

Huit derros (pv 22, 21, 20x2, 19, 17, 12 et 9) montent, en permanence, la garde dans cette caverne affreusement malodorante. L'eau, particulièrement immonde et saumâtre (les derros s'en servent de latrines), abrite un grand nombre de vers aveugles et albinos, dont la longueur peut aller jusqu'à soixante centimètres et qui ressemblent à de gros vers solitaires dotés d'une tête bulbeuse. Les derros en raffolent, et plus particulièrement des jeunes vers qui sont plus savoureux. Ils les mangent en les serrant très fort et en remontant la main serrée le long du corps du ver jusqu'à ce que le contenu de sa tête gicle dans leur bouche ouverte. Il serait surprenant que l'observation de cette écœurante pratique soit l'une des priorités des PJ.

2. Poste de garde

Dix autres derros (pv 24, 19x3, 16x3, 12, 11 et 8) sont installés dans cette caverne, où sont également entreposés vingt arbalètes légères et autant de barils qui contiennent chacun cinquante carreaux.

3. Meute d'araignées

Dix autres derros (pv comme ceux de 2) vivent dans cette salle avec quatre araignées géantes qu'ils ont dressées à leur servir de montures, s'inspirant ainsi de l'exemple des duergars. Un savant réside également dans cette caverne.

Araignées géantes (4) : CA 4 ; VD 3, toile 12 ; DV 4+4 ; pv 20, 19, 17, 14 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d8 + venin (morsure) ; AS morsure envenimée (jet de sauvegarde contre poison pour ne pas mourir dans l'instant) ; TA G (2,40 m de diamètre) ; NM élite (13) ; Int faible (7) ; AL CM ; PX 650 chacune.

Derro, savant : CA 6 (base) ou 2 (jaseran derro, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 7 ; pv 36 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 1d4 + spécial (fauchard-crochet) ; AS sorts, le fauchard-crochet a 25 % de chances de déséquilibrer l'adversaire à chaque coup au but (1 round pour se remettre debout) ; DS sorts ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM stable (12) ; Int géniale (18) ; AL CM ; PX 4.000. Sorts : *altération des feux normaux, clignotement, invisibilité, lévitation, mur de brouillard, tempête glaciale*. Facultés spéciales : compréhension des langages, lecture de la magie, connaissances de sage. DEX 18. Ce savant porte un *fibule bouclier* (41 charges).

4. Caverne principale

Cette immense salle accueille la majorité de ce groupe de derros. Il y a là vingt-quatre individus ordinaires (pv 19x8, 16x8 et 12x8), des savants et deux solides lieutenants (ainsi que six jeunes, qui ne combattent pas). Il s'agit d'un véritable nid de derros et les PJ auront bien des difficultés à en venir à bout.

Lieutenants (2) : CA 5 (base) ou 0 (jaseran derro lourd, targe, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 6 ; pv 41, 38 ; TAC0 15 (13 avec leur *épieu +1* et leur bonus de Force au avec leur arbalète légère à répétition et leur bonus de Dextérité) ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d6+3 (*épieu +1*, bonus de Force) ou 1d3 + spécial x2 (carreaux d'arbalète enduits de poison) ; AS carreaux empoisonnés (2d6 points de dégâts supplémentaires si le jet de sauvegarde est raté) ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM élite (14) ; Int exceptionnelle (15) ; AL CM ; PX 2.000 chacun. FOR 18, DEX 18.

Savants (2) : CA 5 (base) ou 2 (jaseran derro lourd, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 7 ; pv 39, 30 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 1d4 + spécial (fauchard-crochet) ; AS sorts, le fauchard-crochet a 25 % de chances de déséquilibrer l'adversaire à chaque coup au but (1 round pour se remettre debout) ; DS sorts ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM stable (12) ; Int géniale (17) ; AL CM ; PX 4.000 chacun. Sorts : (1er savant) *clignotement, création mineure, ESP, invisibilité, lumière, magie d'ombre, motif hypnotique* ; (2ème savant) *clignotement, éclair, magie d'ombre, motif hypnotique, nuage mortel, patte d'araignée, répulsion*. Facultés spéciales : compréhension des langages, lecture de la magie, connaissances de sage. DEX 17. Le premier possède une *baguette de métamorphose* (12 charges), le second un *anneau des sorts* contenant les enchantements suivants : *clignotement, éclair* et *patte d'araignée*. Tous les deux portent un bijou serti de perles, valant 2.000 po.

Savants (2) : CA 5 (base) ou 2 (jaseran derro lourd, bonus de Dextérité ; VD 9 ; DV 6 ; pv 30, 28 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d4 + spécial (fauchard-crochet) ; AS sorts, le fauchard-crochet a 25 % de chances de déséquilibrer l'adversaire à chaque coup au but (1 round pour se remettre debout) ; DS sorts, (1er savant : jets de sauvegarde à +2 grâce à sa *robe de protection*) ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM stable (12) ; Int exceptionnelle (15 et 16) ; AL CM ; PX 3.000 chacun. Sorts : (1er savant) *altération des feux normaux, coquille antimagique, création mineure, éclair, ESP, lévitation* ; (2ème savant) *invisibilité, lévitation, lumière, mur de brouillard, tempête glaciale, ventriloquie*. Facultés spéciales : compréhension des langages, lecture de la magie, connaissances de sage. DEX 17. Chacun de ces savants possède un bijou valant 2.000 po. Le premier a également une *robe de protection +2*.

Élèves savants (2) : CA 6 (base) ou 3 (jaseran derro, targe, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 5 ; pv 36, 32 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d4 + spécial (fauchard-crochet) ; AS sorts, le fauchard-crochet a 25 % de chances de déséquilibrer l'adversaire à chaque coup au but (1 round pour se remettre debout) ; DS sorts ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM stable (12) ; Int exceptionnelle (15) ; AL CM ; PX 1.400 chacun. Sorts : (1er élève) *clignotement, motif hypnotique* ; (2ème élève) *invisibilité, tempête glaciale*. Facultés spéciales : compréhension des langages, lecture de la magie, connaissances de sage (limitées). DEX 16. Chacun possède un bijou valant 700 po.

5. Refuge du chef savant

C'est ici que les derros luttent jusqu'au dernier s'ils n'ont plus d'autre issue. Le chef est toujours protégé par deux gardes du corps (identiques aux lieutenants de 4, si ce n'est qu'ils ont respectivement 43 et 36 pv) et son second, un autre savant. Une inquiétante araignée volante géante, dressée pour accepter un harnais, lui sert de monture ; ses mandibules ont également été munies de saillies coupantes et un genre de "sabots" tranchants lui permettent de délivrer des dégâts plus importants quand elle se laisse tomber sur sa proie. Le plafond de cette caverne s'élève à dix-huit mètres.

Second (savant) : CA 5 (base) ou 2 (jaseran derro lourd, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 7 ; pv 40 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 1d4 + spécial (fauchard-crochet) ; AS sorts, le fauchard-crochet a 25 % de chances de déséquilibrer l'adversaire à chaque coup au but (1 round pour se remettre debout) ; DS sorts ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM stable (12) ; Int géniale (18) ; AL CM ; PX 4.000. Sorts : *altération des feux normaux, clignotement, invisibilité, lévitation, mur de brouillard, tempête glaciale*. Facultés spéciales : compréhension des langages, lecture de la magie, connaissances de sage. DEX 17. Il possède un parchemin sur lequel sont inscrits les sorts *dissipation de la magie, vol* et *globe d'invulnérabilité mineure* (au 12ème niveau). Au risque d'avoir l'air ridicule, il porte des épaulettes dorées sur son armure et a un anneau serti d'une splendide émeraude (valeur 3.000 po).

Araignée volante géante : CA 4 ; VD 9, vol 9 (D), bond 21 m ; DV 5+5 ; pv 40 ; TAC0 15 ; #AT 1 (ou 3) ; Dég 1d8 + venin (morsure) AS son venin inflige 15 points de dégâts supplémentaires

en cas de jet de sauvegarde raté, bond (cela lui permet d'attaquer avec ses pattes avant - 1d4+2 / 1d4+2 - si elle atterrit sur un adversaire) ; DS vol ; TA G (3 m de diamètre) ; NM champion (15) ; Int faible (7) ; AL CM ; PX 1.400.

Chef savant des renégats : CA 2 (base) ou -2 (jaseran derro lourd, *anneau de protection +3*, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 8 ; pv 50 ; TAC0 13 (10 avec son *épieu +2* et son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+5 (*épieu +2*, bonus de Force) ; AS sorts ; DS sorts, jets de sauvegarde à +3 grâce à son *anneau de protection* ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM fanatique (17) ; Int géniale (17) ; AL CM ; PX 6.000. FOR 18/49, DEX 18, CHA 17. Sorts : *ESP, éclair, lévitation, magie d'ombre, motif hypnotique, nuage mortel, mur de brouillard, tempête glaciale, ventriloquie.* Facultés spéciales : compréhension des langages, lecture de la magie, connaissances de sage. Le chef des renégats porte une fine couronne en platine sertie d'un gros diamant entouré de sept perles (valeur 12.500 po). Un solide médaillon en forme d'araignée pend à son cou au bout d'une chaîne en argent d'une valeur de 400 po. La réussite d'un test d'Intelligence ou d'un jet de crochetage est nécessaire pour remarquer que ce médaillon peut s'ouvrir et pour découvrir le mécanisme. Il contient les clefs des deux coffres décrits ci-dessous.

Le trésor que ces derros ont emporté avec eux lorsqu'ils ont fait sécession se trouve réuni dans deux coffres en bois situés au fond de cette salle. Tous deux sont piégés de la même manière, par une aiguille empoisonnée (poison de type N : la victime meurt si son jet de sauvegarde est raté ; dans le cas contraire, elle subit tout de même 25 points de dégâts). Le premier coffre contient des sacoches pleines de perles et de petites pierres précieuses, pour une valeur totale de 52.000 po. Le second renferme des objets magiques dérobés aux prisonniers ou aux esclaves et que les derros sont dans l'incapacité d'utiliser. Il s'agit d'une *arbalète lourde de rapidité* assortie d'un carquois contenant 16 *carreaux +2*, une *dague longue-dent +2* spécialement enchantée pour n'être utilisable que par un gnome (lorsqu'une autre créature s'en sert, elle reste magique mais ne procure aucun bonus au toucher ni aux dégâts), un parchemin pour prêtre sur lequel sont rédigés les sorts *soins des blessures critiques, dissipation du mal* et *colonne de feu* (au 12ème niveau) et enfin une flèche légère à empennage vert qui n'est autre qu'une *flèche tueuse (illithids)*.

Considérations tactiques et stratégiques

En voyant arriver les PJ, les derros commencent par les combattre. Ils sont vraisemblablement assez solides pour les repousser, et les PJ pourraient bien finir par décider de laisser ces adversaires tranquilles, d'autant qu'ils ne se trouvent pas sur le chemin menant à la Cité de l'Étang de Verre. Mais les derros sont très vindicatifs et envoient par la suite des patrouilles à leur recherche. Les PJ rencontrent alors 1d6+3 de ces derros, dirigés par un lieutenant monté sur une araignée et accompagnés d'un savant. Avant que ce groupe ne les rattrape, faites en sorte qu'ils aient affronté quelques derros du clan des serviteurs. Ils pourront ainsi se rendre compte que certaines de ces créatures portent une broche et que d'autres non (montrez-leur l'**aide de jeu #18** s'ils n'ont pas encore eu l'occasion de la voir). De plus, l'**aide de jeu #16** devrait leur faire comprendre que la dissension règne chez les derros.

Si les PJ cherchent à s'allier avec les renégats, voici la stratégie qui a le plus de chances d'aboutir : il faut leur montrer des broches de derros serviteurs tués et leur proposer d'ouvrir les négociations. S'ils n'ont pas de broches à montrer, rien à faire ; les renégats attaquent. Par contre, si les broches sont là, les derros commencent par se montrer extrêmement soupçonneux. Les PJ doivent leur expliquer qu'ils comprennent la rivalité existant entre les deux groupes et qu'eux-mêmes sont les ennemis jurés du clan des serviteurs (là, ils ne doivent pas hésiter à en rajouter). Dans ce cas, les savants acceptent de parlementer avec eux.

Les savants ouvrent les débats par de longues lamentations concernant leurs relations avec les autres derros et par une impressionnante bordée d'injures permettant de bien saisir ce qu'ils pensent de leurs "frères". Les PJ comprennent rapidement que la haine du reste du clan est devenue la principale raison de vivre des derros qui leur font face. Ils doivent bien leur dire qu'ils ont l'intention d'annihiler les serviteurs jusqu'au dernier (s'ils l'ont déjà fait, modifiez le contenu des négociations). Une fois qu'ils se sont fait comprendre des renégats, ces derniers leur offrent une aide précieuse.

Les renégats peuvent fournir aux PJ un plan du repaire des serviteurs derros (**aide de jeu #19**) contenant des notes utiles sur les défenses de ces cavernes. Ils leur demandent de ne pas montrer la moindre pitié envers les serviteurs. Ils refusent de prendre part au premier assaut, prétextant qu'ils souhaitent d'abord observer les PJ pour déterminer s'ils sont de taille à accomplir la tâche fixée. Par contre, ils sont d'accord pour participer à l'assaut final, envoyant pour cela aux côtés des PJ deux lieutenants montés sur des araignées, dix derros ordinaires et trois savants (y compris le second du chef). Leur plan est simple : éviter les combats autant que faire se peut pour prendre le moins de risques possible, puis attaquer les PJ dès que ces derniers ont vaincu les serviteurs. Le chef arrive en personne, accompagné de tous les lieutenants et savants survivants, 1d4+4 rounds après que les PJ ont commencé à affronter les serviteurs. Les PJ devraient prendre des mesures pour se prémunir d'une telle traîtrise ; les derros sont, en effet, d'alignement chaotique mauvais et il n'est guère sage de leur faire confiance. Les PJ ont sans doute intérêt à prendre la carte et à s'en tenir là. Sans compter que rien ne les empêche de revenir nettoyer le repaire des renégats, après tout.

Mais les PJ peuvent aussi en apprendre davantage. Tout dépend, en fait, de la ruse dont ils font preuve à l'égard des renégats. Voilà qui ne peut que les aider à obtenir des renseignements supplémentaires :

- Ramener aux renégats des objets magiques ayant appartenu aux serviteurs ("Nous ne pouvions pas les utiliser et nous nous sommes dit que cela vous ferait plaisir").

- Rapporter la tête (ou le corps, etc.) des savants serviteurs tués.

- Amener aux renégats les esclaves pris aux serviteurs (voilà qui serait plus que surprenant de la part de PJ d'alignement bon, mais ils peuvent éventuellement être capables de faire comprendre aux esclaves qu'il ne s'agit là que d'une mesure temporaire et qu'ils reviendront les délivrer plus tard).

- Rapporter les *potions de domination* aux renégats pour qu'ils les détruisent selon un rite bien spécifique.

Voici tout ce que les PJ peuvent apprendre des renégats. À vous de décider ce que vous préférez révéler ou taire, en fonction du déroulement que vous souhaitez donner à la campagne, mais aussi de votre humeur et de la manière selon laquelle les PJ ont négocié avec les derros.

- Sans que personne ne sache comment, les illithids contrôlent les derros serviteurs. Une puissante magie a été utilisée pour leur embrumer le cerveau et les faire tomber sous la coupe des flagelleurs mentaux. Les renégats craignent qu'un sort similaire leur soit destinés.

- L'endroit d'où émane cette source qui contrôle les serviteurs se trouve au-delà de la Cité de l'Étang de Verre. Une autre entité, plus sombre et plus menaçante encore, dirige les actes des illithids et des kuo-toas. Les savants derros sont intelligents et savent que flagelleurs mentaux et kuo-toas sont des ennemis jurés. Quelque chose a toutefois modifié cet état de fait, et une magie puissante est sans doute responsable de ce changement.

- D'autres derros vivent dans les étages inférieurs des Tréfonds Obscurs. Ils sont totalement déments et doivent être évités à tout prix (seul le chef est au courant de l'existence de Darlakanand, et c'est là une information qu'il tait à tout prix, d'où son conseil d'éviter tous les derros).

Les renégats détiennent également des renseignements sur la Cité de l'Étang de Verre (n'oublions pas qu'ils faisaient autrefois partie du clan chargé de la patrouiller). Ils peuvent, grosso modo, indiquer aux PJ où trouver quoi dans la ville, mais cela ne les intéresse guère. Ils ne veulent véritablement qu'une chose : que les PJ massacrent les serviteurs. Les PJ peuvent obtenir des informations sur la cité s'ils se concentrent fortement sur l'un des savants (en lui faisant moult compliments, en lui donnant un objet magique pris aux serviteurs, etc.). S'ils font preuve de finesse, le savant accepte de leur tracer un plan de la partie de la cité qu'il connaît (**aide de jeu #20**).

Les PJ doivent montrer beaucoup de subtilité en négociant avec les derros. Car une éventuelle traîtrise est toujours à redouter. Il leur faut donc faire semblant de comprendre les renégats pour leur soutirer des informations. N'hésitez pas à les récompenser en fonction de leur finesse (dans une fourchette de 0 à 2.500 PX par personne). L'ensemble du groupe devrait également gagner 2.000 PX par information soutirée aux derros (les trois points détaillés ci-dessus) et 3.000 de plus s'ils sont assez persuasifs pour faire tracer une carte de la Cité de l'Étang de Verre à l'un des savants. Mais ces renseignements bien utiles ne sont pas sans contrepartie : les svirfnebelins refusent toute relation avec les PJ, à partir du moment où ceux-ci négocient avec les derros.

Les tunnels des serviteurs

Le repaire du clan derro est représenté sur le **plan 20**. Quelle que soit l'heure de la journée, plus de la moitié des serviteurs patrouillent dans la Cité de l'Étang de Verre, aussi les PJ devraient-ils être capables de vaincre ceux qui restent. Mais comme le clan n'est pas sans défense, ils auront sans doute besoin de plusieurs assauts pour en venir à bout. Les considérations tactiques et stratégiques sont détaillées après la description du repaire. Sauf lorsque le texte apporte d'autres précisions, les serviteurs ont les caractéristiques suivantes :

Derro (serviteur) typique : CA 6 (base) ou 3 (jaseran derro, targe à pointe, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 3 ; pv 15 ; TAC0 17 (16 avec son aklys ou son arbalète légère à répétition) ; #AT 2 ou 1 ; Dég 1d6 + spécial/1d4 (aklys/targe à pointe) ou 1d4 + spécial (fauchard-crochet) ou 1d3 + spécial x2 (carreaux empoisonnés) ; AS peut jeter son aklys et le récupérer dès le round suivant, au corps à corps l'aklys a 1 chance sur 8 de faire trébucher l'adversaire du derro, le fauchard-crochet a 25 % de chances de parvenir au même résultat, carreaux empoisonnés (selon le poison utilisé, un jet de sauvegarde peut avoir comme résultat 2d6 points de dégâts supplémentaires ou une diminution du score de Force, qui tombe à 5, soit -2 au toucher et -1 aux dégâts) ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM champion (15) tant que les chefs sont encore en vie, sinon stable (12) ; Int supérieure (13) ; AL CM ; PX 975 chacun. DEX 16.

Derro, savant (serviteur) typique : CA 5 (base) ou 2 (jaseran derro lourd, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 7 ; pv 36 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 1d4 + spécial (fauchard-crochet) ; AS sorts, le fauchard-crochet a 25 % de chances de déséquilibrer l'adversaire à chaque coup au but (1 round pour se remettre debout) ; DS sorts ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM sans peur (20) ; Int exceptionnelle (16) ; AL CM ; PX 4.000. Les sorts de chaque savant sont précisés dans le texte. Facultés spéciales : compréhension des langages, lecture de la magie, connaissances de sage. DEX 17. Ces savants ont reçu une formation magique limitée de la part des illithids et ont accès à un plus grand nombre de sorts qu'habituellement. Ils sentent également tous le poisson car ils boivent régulièrement des *potions de domination*.

Les derros ordinaires possèdent 5d10 po et 5d10 pp et peuvent également (50 % de chances) avoir une pierre précieuse non taillée (valeur de base 250 po). Les savants ont chacun un bijou valant de 600 à 1.300 po (5+1d8 x100). Les cavernes de ce complexe ont un plafond haut de neuf mètres et sont éclairées par des globes de *lueur éternelle*. Quelle que soit l'heure à laquelle les PJ arrivent,

25 % des derros présents dans chaque salle sont en train de dormir. Tous portent une broche semblable à celle que les PJ ont pu apercevoir à la poitrine des serviteurs derros en patrouille ou de faction au poste de garde (X6 sur la carte stratégique). Les derros tués alors qu'ils se trouvaient en patrouille (en d'autres termes, ceux qui apparaissent comme monstres errants) ne doivent pas être soustraits du total de ceux qui résident ici.

1. Couloir piégé
Le long passage qui serpente vers le nord pour finalement desservir l'ensemble du repaire débouche sur un piège pour le moins déplaisant (voir 2). Les assommoirs du plafond sont recouverts d'une illusion qui empêche de les remarquer.

2. Assommoirs
L'on accède à cette salle au plafond haut de seulement un mètre cinquante par le passage incliné venant de 3. Trois derros vigilants (pv 22, 20 et 13) y sont postés en permanence. Ils disposent d'un stock de trente pierres de tailles diverses pouvant être jetées en 1 au travers des assommoirs, larges de soixante centimètres, creusés dans le plancher. Ces pierres infligent 1d8 points de dégâts (un score de 20 au dé signifie que le derro a atteint la tête du PJ visé, et les dégâts sont alors doublés). Ces derros possèdent également une douzaine de fioles d'une huile très goudronneuse et épaisse, dont le goulot s'orne d'un gros chiffon de moisissure fibreuse, qu'ils peuvent allumer en utilisant une lanterne aveugle. Chaque fiole se brise dès qu'elle heurte une surface solide, et l'huile est si épaisse et collante qu'elle se consume plus lentement (1d4+2 rounds ; 1d8 points de dégâts par round). Un litre d'alcool assez faible (de la bière ou du vin font l'affaire) permet de s'en débarrasser en un round.

3. Salle de garde
Deux gardes (pv 21 et 19) sont postés dans cette petite salle. Ils sont équipés d'arbalètes légères, d'aklys et de boucliers de poing à lame. Un escalier taillé à même la roche monte jusqu'en 2.

4. Barrage d'arbalètes
Une terrible protection se dresse à l'entrée du cœur du repaire. Les neuf mètres centraux du passage (qui en fait douze de large) sont occupés par une large structure en bois sur laquelle dix arbalètes légères ont été montées à trente centimètres d'intervalle. Toutes ces armes sont reliées à un unique levier, et un seul derro peut donc déclencher une volée de dix carreaux dans le couloir. Un second levier recharge l'ensemble des arbalètes dès le round suivant, ce qui fait que cet engin peut tirer une fois tous les deux rounds. L'appareil sert toutefois assez peu et les carreaux restent donc en position très longtemps, ce qui explique qu'ils ne sont pas enduits de poison paralysant, mais la volée projetée peut tout de même provoquer de terribles dégâts, surtout si l'on ne s'y attend pas. L'écartement des arbalètes fait qu'aucun PJ ne peut être atteint par plus de cinq carreaux (déterminez les cibles au hasard parmi ceux qui se trouvent dans la zone d'effet). Deux derros ordinaires (pv 15 et 14) et un lieutenant (pv 28) sont, en permanence, postés à côté de cette machine. La barricade leur permet de bénéficier d'un bonus de -4 à la CA contre les tirs de projectiles. L'arbalète multiple peut être détruite par des sorts tels que *boule de feu, éclair, tempête acide*, etc. (mais pas *projectile magique*) à condition que ces sorts infligent au moins 40 points de dégâts. Une *sphère enflammée* détruit cette machine en deux rounds.

5. Gardes cachés
Cette salle est défendue par une porte secrète dans laquelle deux petits trous ont été creusés à environ un mètre dix du sol (test d'Intelligence à +4 au dé ou jet normal de détection de porte secrète pour les remarquer). Il y a toujours six derros (pv 19, 16x4 et 10) de garde dans cette salle, et l'un d'entre eux regarde toujours par les orifices. Leur tactique favorite consiste à attendre que l'arbalète multiple tire sa première volée, puis à attaquer les intrus par derrière tandis que la machine recharge. Pour avoir souvent répété cette séquence de combat, ils sont capables de rentrer précipitamment dans leur salle (ou de se jeter au sol) juste avant que l'appareil fasse de nouveau feu et de revenir aussitôt au combat.

6. Baraquements
C'est là que résident les derros chargés de patrouiller aux abords de la cité des kuo-toas. Il y a, en permanence, dix derros ordinaires (pv 15x5 et 13x5) dans cette salle, sous les ordres d'un lieutenant (pv 28) et d'un savant (pv 24). Ce dernier a les sorts suivants : *altération des feux normaux, éclair, lévitation, paralysie, protection contre les projectiles magiques, répulsion, tempête glaciale*.

7. Enclos à esclaves
Il y a dans cette caverne douze derros (pv 14x6 et 11x6), un lieutenant (pv 24) et deux savants (pv 31 et 22). Les sorts du premier savant sont : *coquille antimagique, clignotement, création mineure, éclair, lévitation, lumière, magie d'ombre, ventriloquie*. Quant à ceux du second savant, il s'agit de : *altération des feux normaux, éclair, invisibilité, motif hypnotique, mur de force, patte d'araignée, répulsion*.

C'est également ici que les derros parquent leurs quatorze esclaves, qui sont toutes des femmes (onze humaines, deux elfes et une naine). Celles-ci ont pour rôle de cultiver les moisissures de la caverne et de pêcher à la nasse les grasses et léthargiques anguilles qui pénètrent parfois dans la mare par le biais de canaux non indiqués sur le plan. Quand elles n'attrapent pas assez d'anguilles, un tournedos d'esclave passe au menu. Toutes portent des menottes, et les demi-humaines ont également des chaînes aux chevilles. Les autres ont eu encore moins de chance : les abjects derros les ont délibérément estropiées, ce qui fait qu'elles ne peuvent que marcher lentement (VD 2) et sont totalement incapables de courir.

Les derros accordent si peu de valeur à ces esclaves qu'il ne leur viendrait même pas à l'idée de s'en servir comme otages. Si les PJ attaquent cette caverne, les esclaves tentent de se faire toutes petites et d'échapper au combat en se cachant dans des fissures et des recoins de la paroi, certaines allant même jusqu'à plonger dans l'eau. Mais 1d4+2 d'entre elles sont enchaînées de telle manière qu'elles ne peuvent échapper à leurs ravisseurs et qu'elles restent à moins de trois mètres d'eux durant tout le combat. Les PJ devraient

sérieusement hésiter avant d'employer des sorts de zone, du moins s'ils ne veulent pas faire de mal à des innocentes victimes. Toutes les esclaves sont des femmes ordinaires ; il n'y a pas la moindre aventurière parmi elles. Seules les demi-humaines n'ont pas été charmées. Les autres pensent toutes que leur présence en ce lieu est une punition parce qu'elles ont été "méchantes" (bien qu'elles soient incapables de définir ce terme plus avant). Si les PJ leur permettent de retrouver leurs esprits, elles ne demandent plus qu'une seule chose : rentrer chez elles. Le groupe (dans son ensemble) reçoit un bonus de 500 PX par esclave ramenée saine et sauve à la surface et en perd 1.000 s'il ne fait rien dans ce sens. N'ôtez pas de PX aux PJ si plusieurs de ces malheureuses décèdent au cours du combat, sauf s'ils sont directement responsables de leur mort ("Bof, tant pis, je la jette quand même, ma *boule de feu*"), auquel cas le malus s'applique bel et bien. L'introduction du chapitre suivant détaille plusieurs options permettant d'amener des esclaves en sécurité (voir page 46).

8. Cours d'eau

Seuls deux derros (pv 22 et 9) se cachent dans cette salle très inclinée (l'extrémité nord est bien plus élevée que l'extrémité sud), traversée par un cours d'eau souterrain qui alimente les serviteurs en eau potable.

9. Le nid de savants

Les savants réunis dans cette caverne constituent un très puissant groupe d'ennemis, et les PJ auront bien besoin de tous les avantages que peuvent leur procurer des sorts bien choisis (*hâte, prière, bénédiction, protection contre le mal, peau de pierre*, etc.) pour survivre à cet affrontement.

Il y a ici cinq savants (pv 41, 39, 37, 32 et 22) plus le chef savant. Certains d'entre eux sont montés sur des araignées volantes (le plafond de cette immense caverne s'élève à vingt-quatre mètres de haut). De plus, un illithid accompagne également les derros, à qui il apporte des potions de domination et des instructions concernant les patrouilles qu'ils doivent constituer. Voici le détail des sorts et des possessions de chacun de ces adversaires :



Savant #1. Sorts : *ESP, image miroir, lenteur, motif hypnotique, mur de brouillard, projectile magique*. Trésor : une chaîne en or sertie d'émeraudes (valeur 3.500 po) et deux *potions de grands soins*.

Savant #2. Sorts : *altération des feux normaux, dissipation de la magie, flou, lenteur, mur de brouillard, projectile magique*. Trésor : deux bracelets en or (valeur 400 po chacun), une chaîne de cheville en platine sertie de chrysobéryls et d'une perle noire (valeur 6.300 po), ainsi qu'un parchemin pour magicien sur lequel sont rédigés les sorts *dissipation de la magie, vol* et *métamorphose d'autrui* (au 12ème niveau).

Savant #3. Sorts : *clignotement, création mineure, ESP, lévitation, lumière, mur de force, tempête glaciale*. Trésor : une broche en or sertie d'une émeraude (valeur 5.400 po) et une bourse dans laquelle se trouvent deux perles (valeur 1.000 po chacune) et 45 pp. Ce savant n'a pas d'armure, mais il porte en revanche des *bracelets de défense CA 3*, ce qui lui donne une CA totale de 0. Il possède également une *potion de forme gazeuse*.

Savant #4. Sorts : *charme-personne, flèche acide de Melf, magie d'ombre, métamorphose, minuscules météores de Melf, mur de force*. Trésor : deux anneaux d'or sertis de rubis (valeur 1.500 po chacun) et un *anneau de résistance au feu*.

Savant #5. Sorts : *charme-personne, création mineure, éclair, ESP, motif hypnotique, lévitation, lumière*. Trésor : une cuirasse argentée et sertie de brisures de quartz et de pierres de lune (valeur 2.400 po, diminue sa CA de 2 points), une *baguette de détection des métaux et des minéraux* (19 charges), un *aklys* +2, une *potion de vol* et une *potion de métamorphose*.

Chef savant des serviteurs : CA 3 (base) ou -2 (jaseran derro lourd, targe à pointe, *anneau de protection +2*, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 8 ; pv 51 ; TAC0 13 (5 avec son *épieu +2*, son *huile de perforation* et son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+14 (*épieu +2, huile de perforation*, bonus de Force) ; AS sorts ; DS sorts, jets de sauvegarde à +2 grâce à son *anneau de protection* ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM sans peur (20) ; Int géniale (18) ; AL CM ; PX 7.000. FOR 18/00, DEX 18. Sorts : *clignotement, éclair, ESP, magie d'ombre, motif hypnotique, mur de brouillard, mur de force, nuage mortel, tempête glaciale.* Facultés spéciales : compréhension des langages, lecture de la magie, connaissances de sage. Il possède une *baguette de projectiles magiques* (44 charges), un *fibule bouclier* (76 charges), une *potion de résistance au feu* et une fiole d'*huile de perforation*, substance qui agit exactement comme de l'*huile d'impact* si ce n'est qu'elle confère son bonus temporaire (+3 au toucher et +6 aux dégâts pour 1d8+4 rounds) aux armes perforantes. Il porte une splendide robe en soie au col décoré de fines pierres précieuses (valeur 16.000 po, mais ce total diminue de 30 à 100 %

si le chef est découpé en morceaux ou tué par des sorts tels que *boule de feu*). Il a également deux clefs dorées dans une bourse de ceinture (elles ouvrent les coffres décrits ci-dessous).

Araignées volantes géantes (6) : CA 4 ; VD 9, vol 9 (D), bond 21 m ; DV 3+3 ; pv 26, 22, 20, 18, 14, 13 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d8 + venin (morsure) ; AS venin (leur morsure inflige 15 points de dégâts supplémentaires en cas de jet de sauvegarde raté), bond, DS vol ; TA G (3 m de diamètre) ; NM élite (13) ; Int faible (7) ; PX 420 chacune.

Illithid : CA 5 ; VD 12 ; DV 8+4 ; pv 45 ; TAC0 11 ; #AT 4 ; Dég 2 pv + spécial (tentacules) ; AS *décharge mentale* (étourdit toutes les créatures se trouvant prises dans l'aire d'effet - un cône long de 20 m et large de 6 m à son extrémité, contre 1,50 m à son point d'origine - pendant 3d4 rounds sauf si elles bénéficient d'un jet de sauvegarde contre sceptre /bâton/baguette) réussi, ses tentacules extraient le cerveau de la victime en 1d4 rounds (si elle résiste), voire 1 seul (si elle est charmée ou sans défense), pouvoirs assimilables à des sorts ; DS pouvoirs assimilables à des sorts ; RM 90 % ; TA M (1,80 m) ; NM champion (15) ; Int géniale (18) ; AL LM ; PX 9.000. Pouvoirs assimilables à des sorts (comme un mage de niveau 7, utilisables au rythme d'un par round, -4 au jet de sauvegarde de l'adversaire) : *changement de plan, charme-monstres, charme-personne, ESP, lévitation, projection astrale* et *suggestion.* Ce flagelleur mental possède quatre *potions de domination* et un serre-cou en platine serti de perles, de péridots et d'une jacinthe (valeur 13.500 po). Il porte également un symbole de dominant (**aide de jeu #17**).

Chacun des deux coffres de cette salle est protégé par deux pièges mécaniques qui sont automatiquement désamorcés si la bonne clef est introduite dans la serrure. Le premier piège est un poison mortel (quiconque piqué par l'aiguille doit bénéficier d'un jet de sauvegarde réussi pour ne pas décéder sur-le-champ, mais ce poison délivre tout de même 15 points de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi). Le second, une lame extrêmement tranchante montée sur ressorts, inflige 3d8 points de dégâts à celui qui ouvre le coffre (ou 1d8+2 grâce à la réussite d'un test de Dextérité qui lui permet de se dégager partiellement).

Le premier coffre contient 12.000 pe, 25.000 po et 16.000 pp, rassemblées dans des sacoches (chacune contenant mille pièces), et plusieurs bourses et poches pleines de perles et de pierres précieuses (pour un montant total de 65.000 po). Le second coffre renferme une boîte dans laquelle se trouvent six *potions de domination* auxquelles ont été mélangées des *potions de tromperie* pour qu'on pense qu'il s'agit, en fait, de *potions de force de géant des collines.* Il contient également une *pierre contrôlant les élémentaux de terre* qui ne fonctionne qu'entre les mains d'un gnome, d'un svirfnebelin ou d'un nain, une *robe de vermine*, un *talisman de pure sainteté* (2 charges) et un *traité de compréhension* écrit en elfe. Si un elfe lit cet ouvrage, il gagne bien sûr 1 point de Sagesse mais également de 11.000 à 20.000 PX pour tout ce que ce livre lui apprend sur sa propre nature (les autres races bénéficient du point de Sagesse mais pas des PX). Enfin, il y a là un coffret (60 cm x 45 x 30) qui bloque totalement toute tentative de scrutation. Il fonctionne également comme un *sac de contenance* (capacité 1.000 kg).

Ce petit coffret n'est ni piégé ni fermé à clef et peut être ouvert sans difficulté. Il contient une splendide statuette de dragon (reportez-vous au terme du chapitre précédent pour une description plus détaillée) absolument identique à celle que le seigneur des elfes des roches vives a montré au(x) PJ capturé(s). Dès qu'ils voient le dragonet, ces derniers se souviennent instantanément de tout ce qui s'est produit dans le royaume des elfes des roches vives, mais le sort de *quête* est toujours là qui les empêche d'en parler. De plus, ils sont possédés par un irrésistible désir de s'emparer de ce trésor. Le dragonet vaut 100.000 po. C'est en effet un trésor de taille, mais les PJ ne pourront malheureusement pas le garder (voir ci-dessous).

Considérations tactiques et stratégiques

Le plus terrible combat de ce repaire va bien évidemment opposer les PJ aux savants de la salle 9. Les parties effectuées pour tester *La Nuit des profondeurs* ont montré qu'il s'agissait là d'un lieu particulièrement dangereux. Les derros ne sont pas idiots, et seuls ceux qui maîtrisent le sort de *lévitation* ou possèdent des *potions de vol* ou autres objets du même genre combattent depuis les airs (car le sol est bien éloigné pour quiconque verrait son araignée volante périr sous lui). Ils n'utilisent pas tous leurs sorts offensifs en même temps. Certains commencent par *nuage mortel* ou *éclair*, alors que d'autres préfèrent jeter des sorts de *dissipation de la magie* dans d'autres zones pour annuler les sorts défensifs des PJ. Ceux qui possèdent *projectile magique* font tout pour ne pas se retrouver au corps à corps et essayent d'affaiblir les PJ à l'aide de ce sort. L'illithid envoie sa *décharge mentale* puis se rue au combat, tout comme les araignées. Une nouvelle fois, les parties effectuées montrent bien que les PJ n'ont presque aucune chance de l'emporter sans utiliser un sort de *rapidité. Coquille antimagique* pourrait également être une protection vitale pour ceux qui risquent de se retrouver occis par une trop forte dose de dégâts magiques. Les PJ doivent bien avoir conscience qu'il s'agit là du plus terrible combat qu'ils aient jamais livré, ce que les derros renégats se font un plaisir de leur démontrer. Et, malheureusement, il s'agit là d'un combat au finish car les derros poursuivront jusqu'au bout du monde des PJ essayant de fuir. Les PJ peuvent se replier après s'être occupés des gardes, récupérer leurs sorts et leurs points de vie, et revenir ensuite combattre les savants, mais une fois qu'ils sont entrés dans la salle 9, la bagarre se déclenche et ne prend fin que faute de combattants.

Et si les PJ ne viennent pas ici ? Il est en effet tout à fait possible qu'ils empruntent le passage du sud menant à l'entrée secrète de la Cité de l'Étang de Verre et qu'ils contournent du même coup les repaires des derros. Malheureusement, s'ils procèdent ainsi, la fréquence des monstres errants est alors doublée, chaque rencontre ayant 50 % de chances de se faire avec une patrouille de serviteurs et 25 % de chances avec une patrouille de renégats

(pour les 25 % qui restent, utilisez la table normale des "Abords de la cité"). Autrement dit, les derros ne cesseront de harceler les PJ jusqu'à ce que ces derniers fassent demi-tour et viennent leur régler leur compte une bonne fois pour toute.

Une fois la menace des derros éliminée, les PJ ont une bonne raison de revenir sur leurs pas. Les esclaves libérées réclament à grands cris qu'on les ramène chez elles, et les PJ qui ont passé quelques jours chez les elfes des roches vives se souviennent, maintenant, de ce qui leur est arrivé là-bas et désirent de tout leur cœur ramener le dragon de saphir à ces êtres majestueux.

Retour chez les elfes des roches vives

Il suffit de sortir le dragon de saphir, ne serait-ce qu'un instant, de son coffret pour que les elfes des roches vives sentent qu'il a été récupéré et se lancent à sa recherche, même si les PJ n'ont pas l'intention de le leur ramener. Si les PJ désirent rapporter la statuette, les elfes des roches vives les attendent à proximité de l'entrée de leur royaume. À ce moment, les elfes récupèrent le dragonet (si les PJ n'ont pas l'intention de le leur donner, ils le dérobent furtivement en utilisant leurs pouvoirs de *marche dans la pierre* et de *fusion dans la pierre* ; si cela est impossible, ils ont recours à la force en se faisant accompagner d'une magicienne de niveau 18 dont les sorts peuvent aisément venir à bout des PJ, mais de préférence sans les tuer). Ils commencent toutefois par envoyer un messager chargé de leur demander poliment de restituer le dragon. Si les PJ répondent par la négative, un sort de *disjonction de Mordenkainen* prend effet tout autour d'eux et la galerie dans laquelle ils se trouvent est soudainement bloquée par deux murs de pierre. À ce moment, le messager renouvelle sa question. Gentiment. À moins de vouloir mourir pour une statuette haute de vingt-cinq centimètres, les PJ ont intérêt à la céder. Et pour bien montrer qu'ils ne sont pas des voleurs, les elfes leur donnent pour 150.000 po de pierres précieuses avant de s'en aller (les points d'expérience gagnés sont égaux à la moitié de la valeur-or, c'est-à-dire 75.000 PX).

Si les PJ avaient l'intention de rendre le dragon de saphir et le font de leur plein gré, les elfes des roches vives sont fous de joie. Cet objet fait partie de l'héritage de leur tribu. Ils l'avaient perdu depuis des siècles et n'espéraient plus le revoir un jour. En plus des pierres précieuses mentionnées ci-dessus, ils offrent aux PJ les deux cadeaux suivants :

✦ Tous les magiciens du groupe se voient proposer un cours d'apprentissage concernant les points de flux des Tréfonds Obscurs. Cela prend un mois et un jour, période au terme de laquelle les joueurs concernés doivent tenter un test d'Intelligence. En cas de réussite, il est désormais possible au magicien de se déplacer entre les points de flux comme s'il employait un sort de *téléportation sans erreur*, et ce en emmenant avec lui jusqu'à dix autres créatures (taille moyenne ou inférieure). Ce cours n'enseigne toutefois pas où se trouvent les points de flux et le magicien ne peut se déplacer qu'entre ceux qu'il connaît personnellement. Il est également incapable d'utiliser le point de flux situé dans le royaume des elfes des roches vives sans le consentement de ces derniers. En cas de test d'Intelligence raté, le magicien ne parvient pas à saisir le fonctionnement des points de flux, mais rien ne l'empêche de réessayer à nouveau après un nouveau mois et un jour (mais, cette fois, le test d'Intelligence est assorti d'un malus de +2 au dé). Un second échec est définitif ; le magicien n'est tout simplement pas fait pour comprendre ce type de magie. La possibilité de se déplacer entre les points de flux donnera aux PJ une plus grande mobilité dans les Tréfonds Obscurs, et leur permettra de quitter les abords de la mer de la Nuit Éternelle lorsque leurs affaires sentiront le roussi et qu'ils auront besoin de souffler un peu.

✦ Un PJ elfe (et un seul) reçoit en cadeau une *robe des roches vives*, qui lui confère les pouvoirs suivants : (1) bonus de -1 à la CA lorsque ses pieds touchent la pierre ; (2) *fusion dans la pierre*, trois fois par jour ; (3) *peau de pierre* (uniquement sur l'elfe qui porte la robe), une fois par jour ; (4) 25 % de résistance à la magie contre les sorts liés à l'élément terre, et +2 au jet de sauvegarde contre ces mêmes sorts si la RM est inefficace ; (5) *mur de pierre*, trois fois par semaine ; (6) *tempête acide**, une fois par semaine ; et (7) *guérison par les pierres*, une fois par jour, le porteur de la robe peut se soigner et récupérer 4d6+4 points de vie, à condition qu'il soit en contact avec une importante masse rocheuse.

Tous les sorts de la robe sont jetés au niveau du PJ qui la porte. C'est là un objet fantastique, mais qui a également comme fonction d'interdire à l'avenir à l'elfe qui le porte de faire le moindre mal à ses frères des roches vives, sauf en cas de légitime défense. Cette conséquence du port de la robe est permanente et prend effet dès que le PJ l'enfile de son plein gré (si ce n'est pas le cas, il a droit à un jet de sauvegarde contre sort pour empêcher ce pouvoir de l'affecter). S'il y a plusieurs elfes parmi les PJ, la robe doit aller à celui qui, selon vous, s'est le plus intéressé aux elfes des roches vives et à leur situation.

Les elfes des roches vives s'en vont alors, après avoir souhaité bonne chance aux PJ dans leur lutte contre les kuo-toas et non sans leur avoir affirmé que "les pierres ont dit" qu'ils se reverraient. Et maintenant, après s'être une nouvelle fois reposés et avoir mis leur plan d'action au point, les PJ sont prêts à affronter leur première grande épreuve : la Cité de l'Étang de Verre.

Cette citadelle est représentée sur le **plan 21**. Le chapitre qui suit part du principe que les PJ ont combattu et éliminé les derros qui gardent la cité. Dans le cas contraire, ces derniers seront utilisés pour renforcer la garnison au fur et à mesure que les assauts menés par les PJ l'affaiblissent, à moins (ce qui serait plus dangereux encore) qu'ils ne tentent d'intercepter les PJ se repliant pour récupérer sorts et points de vie. Les considérations stratégiques qui suivent traitent de la question des renforts. Les gardes de la cité sont toujours vigilants, mais ils le deviennent plus encore si le périmètre extérieur (c'est-à-dire les cavernes des derros) a subi plusieurs assauts.

Les PJ doivent dévaster la cité pour parvenir à la grande porte débouchant sur le long passage descendant qui mène jusqu'à la mer de la Nuit Éternelle. Aucun adversaire ne doit rester derrière eux dans la citadelle, sans quoi il leur faudra de nouveau combattre les kuo-toas chaque fois qu'ils désireront remonter à la surface (à moins, bien sûr, qu'ils découvrent les points de flux de la mer de la Nuit Éternelle). Mais il n'est, de toute manière, jamais confortable de poursuivre sa progression en territoire ennemi en laissant une puissante garnison adverse dans son dos. La meilleure stratégie consiste sans doute à mener une succession d'attaques éclair contre la Cité de l'Étang de Verre. Mais celles-ci doivent se succéder à un rythme très rapide, car il y a ici beaucoup plus de puissants individus (surveillants, contrôleurs, etc.) que dans la plupart des sociétés kuo-toas, et les PJ peuvent s'attendre à une farouche opposition.

Avant de conclure avec succès cette partie de la campagne, les PJ ont à mener à bien un certain nombre d'objectifs. Tout d'abord, il leur faut détruire la statue de Blibdoolpoolp qui se dresse au beau milieu de l'Étang de Verre (26). Ensuite, ils doivent tuer le prêtre-roi et les trois ducs et, enfin, il leur faut déstabiliser la société de la cité. Les kuo-toas sont, par nature, très instables (physiquement et moralement) et leur organisation sociale ne peut survivre à la destruction de ses mécanismes de contrôle. Un excellent moyen de saper leur société consiste, par exemple, à tuer les contrôleurs, dont la fonction est de s'occuper des kuo-toas qui ont sombré dans la folie. Mais il ne fait aucun doute que, s'ils sont un tant soit peu retors, vos joueurs devraient en trouver bien d'autres.

Pour suivre le développement du chaos, utilisez le Système d'effondrement de la société des kuo-toas présenté sur la **fiche cartonnée #4**. Les actes que peuvent accomplir les PJ y sont catalogués et se voient accorder un certain nombre de Points d'effondrement social (PXS). Les PJ doivent accumuler un total de 100 PXS et accomplir les trois objectifs décrits dans le paragraphe précédent (la destruction de la statue, du prêtre-roi et des trois ducs) pour annihiler totalement la société des kuo-toas, mais le simple fait de parvenir à une partie de ce total (à savoir 50, 60, 70, 80 ou 90 PXS) affaiblit de plus en plus leurs ennemis et leur facilite donc la tâche, comme la **fiche #4** le précise. Une fois le score de 100 PXS atteint, les illithids abandonnent la Cité de l'Étang de Verre et se replient vers la mer de la Nuit Éternelle (à moins, bien sûr, que les PJ ne les aient déjà tous tués ou forcés à utiliser leur pouvoir de *changement de plan* pour échapper à une mort certaine). À ce moment, la Cité de l'Étang de Verre devient zone interdite et les aboleths établissent de nouvelles défenses au niveau inférieur des Tréfonds Obscurs (elles sont détaillées dans le livre III). Il ne reste plus alors dans cette cité qu'une poignée de "têtards" déments et désorganisés qui ne constituent plus une menace pour les PJ.

Considérations stratégiques

Au cours de leur assaut contre la cité, les PJ devront faire face aux complications suivantes :

- Les esclaves. Il y a dans la cité de nombreux esclaves humains et demi-humains qui passent leur vie à travailler, avant d'être sacrifiés. Les PJ d'alignement bon ne peuvent rester indifférents devant ce problème. Il leur faut trouver le moyen de mettre ces pauvres hères en sûreté sans que cela nuise à leur plan d'attaque. La solution la plus évidente consiste, sans doute, à faire ramener les esclaves à la surface par une escorte armée, ou encore à les installer dans un coin sûr des Tréfonds Obscurs le temps que les PJ détruisent la citadelle. Si les PJ ont toujours de bons rapports avec les svirfnebelins, ces derniers peuvent accepter de surveiller les esclaves, mais refuseront certainement de venir les chercher à moins de trois jours de marche de la cité des kuo-toas. Si les PJ se montrent très persuasifs, les elfes des roches vives peuvent garder les esclaves dans une caverne close (avec leur habileté à protéger une caverne ou même à cacher son existence, cela ne leur poserait guère de problème). Par contre, ils ne tolèrent pas ces étrangers dans leur refuge et ne veulent pas non plus s'approcher de la Cité de l'Étang de Verre. En outre, ils n'acceptent d'aider les PJ que si ces derniers délivrent au moins un elfe parmi les esclaves, car ils meurent d'envie d'en interroger un. Ils sont beaucoup plus réticents s'il s'agit uniquement d'accueillir des membres d'autres races.

  Une autre possibilité peut éventuellement être envisagée (et encore) : les derros renégats. Si les PJ parviennent à s'emparer de la *couronne de domination des derros* que possède le prêtre illithid Zanticor, il est possible que les derros ne fassent pas de mal aux esclaves dans un avenir proche. Comme les renégats résident tout près de la cité, cette solution présente l'avantage d'être très pratique. Mais les derros ne sont pas doux avec leurs esclaves et l'utilisation de la *couronne de domination des derros* n'est pas sans danger.

  Enfin, les PJ peuvent louer les services d'hommes d'armes. Les mercenaires, chargés de les accompagner jusqu'à la cité, attendent que les PJ effectuent leurs assauts pour ramener ensuite à la surface les esclaves libérés. Certains d'entre eux doivent avoir atteint un niveau assez conséquent (5 à 7) pour être capables de braver les périls des Tréfonds Obscurs. C'est peut-être là la meilleure solution qui soit, car elle signifie que les PJ sont prêts à prendre les esclaves sous leur responsabilité et qu'ils prévoient, avant même d'attaquer, comment les mettre en sécurité. Une telle considération leur permet aussi de gagner des points d'expérience (+50 % des PX gagnés en délivrant les esclaves). Notez que certains PJ ont sans doute atteint le 9ème niveau ; ils peuvent donc bénéficier de suivants, mais ces derniers seront pour la plupart de niveau 1 ou 2 et ne devraient

donc pas être entraînés dans les Tréfonds Obscurs, sauf s'ils sont encadrés par des hommes d'armes bien plus compétents.

✦ Les objets magiques. Il y a dans la Cité de l'Étang de Verre des objets magiques pouvant aider les PJ à bousculer les défenses des kuo-toas. L'un d'entre eux est la *couronne de domination des derros*, qui peut forcer les derros à combattre au côté des PJ (elle peut même être utilisée pour obliger les renégats et les serviteurs à lutter côte à côte). Cet objet devrait grandement faciliter la tâche des PJ.

D'autre part, certains illithids de la citadelle portent un symbole de dominant (**aide de jeu #17**) qui s'apparente aux décorations de la *couronne de domination des derros*. Si les PJ présentent ce symbole en faisant preuve d'assurance, les derros sont mal à l'aise. Les PJ qui pénètrent dans la cité pour la première fois (à condition que les dégâts qu'ils ont provoqués dans les tunnels des serviteurs ne soient pas encore connus) et qui montrent ce symbole à des derros sont pris par ces derniers pour de puissants subalternes des illithids. Même si les derros leur demandent ce qu'ils viennent faire ici, ils les craignent manifestement et font tout pour éviter un accrochage, sauf s'ils sont agressés. Les kuo-toas n'attaquent pas non plus les PJ, sauf s'ils sont au courant de leurs exploits. Par contre, les illithids sont extrêmement soupçonneux et exigent de savoir ce qu'ils font là dès qu'ils les rencontrent. Même après l'attaque de la cité par les PJ, les derros ont si peur du symbole de dominant qu'ils subissent un malus de -1 au toucher, aux dégâts et aux jets de sauvegarde contre tout PJ l'arborant, bien qu'ils sachent qu'il s'agit là d'un ennemi. Les kuo-toas ordinaires subissent les mêmes désavantages, mais cela n'est pas le cas de leurs dirigeants.

Le troisième objet important est, en fait, double (ou plutôt triple) ; il s'agit d'une *cape* et de *bottes d'elfe* confectionnées par les elfes des roches vives. Les PJ peuvent bien sûr les conserver, mais ils peuvent aussi décider de les rapporter à leurs véritables propriétaires, compte tenu du fait que seul un elfe des roches vives peut bénéficier de leurs pouvoirs supplémentaires. S'ils agissent de la sorte, les PJ arrivent au beau milieu d'une discussion très animée entre Darafayen et Aljayera. Très en colère, la jeune magicienne explique à son seigneur qu'elle désire aller espionner les kuo-toas pour découvrir ce qu'ils manigancent (note : elle n'est pas au courant de l'existence des aboleths, mais sait fort bien qu'il y a derrière les kuo-toas une menace plus terrible encore, dont Aljayera refuse de lui parler ; elle a donc décidé d'aller voir elle-même de quoi il s'agit). Si les PJ ont déjà ramené aux elfes des roches vives la statuette du dragon en saphir que détenaient les derros serviteurs et qu'ils rapportent maintenant la cape et les bottes, elle s'en empare et s'écrie : "Eux découvriront bien ce qu'il en est ! Regardez ce qu'ils nous ont déjà ramené pour preuve de leur vaillance !"

À ces mots, Aljayera perd patience et, une fois n'est pas coutume, dit quelque chose qu'il regrette aussitôt. "Alors accompagnez-les !", fait-il à l'intention de Darafayen. Cette dernière demande aux PJ s'ils sont d'accord pour qu'elle se joigne à eux lors de l'assaut de la Cité de l'Étang de Verre. S'ils ont un minimum de bon sens, les PJ accepteront, car une magicienne de niveau 11 peut leur être d'une aide précieuse. Darafayen a droit à une part normale de PX, mais n'est nullement intéressée par les trésors monétaires (il n'en est toutefois pas de même pour ce qui concerne les pierres précieuses et les objets magiques). À vous de jouer Darafayen et de vous assurer que, sans être cupide, elle pourra tout de même obtenir sa part des butins découverts. Elle se comporte comme un magicien "traditionnel", c'est-à-dire qu'elle préfère rester à l'arrière du groupe et utiliser ses sorts de loin (sa CA est peut-être égale à -3, mais elle n'est pas parvenue jusqu'au niveau 11 en se ruant sans cesse au combat !).

✦ Les renforts. La Cité de l'Étang de Verre n'est pas le seul endroit où les esclaves font escale avant d'être emmenés aux aboleths, mais la citadelle joue un rôle important dans les plans de ces derniers, qui ne sont pas prêts à la sacrifier sans combattre. Il y a donc de bonnes chances que la cité reçoive des renforts dès que les PJ commencent à mettre ses défenses à mal.

La citadelle ne reçoit aucun renfort après un premier assaut, car les défenseurs partent du principe qu'il s'agit là du type d'attaque solitaire que l'on peut attendre de ces misérables créatures du monde de la surface. Mais dès la deuxième intrusion, ils comprennent qu'ils font l'objet d'un effort concerté. Les renforts à venir dépendent alors du délai séparant deux assauts des PJ et de la destruction ou non par ces derniers des derros postés aux abords de la cité.

Si les PJ n'ont pas éliminé les derros serviteurs, ces derniers reçoivent pour instruction de couper la route à quiconque chercherait à fuir la cité après l'avoir attaquée. Si les serviteurs ont été vaincus, une garnison de défenseurs de la ville est postée dans leurs tunnels pour que ce plan puisse tout de même être mis en œuvre. Les PJ ne peuvent attaquer la cité au rythme qui leur convient ; s'ils perdent trop de temps, installez une puissante garnison dans les tunnels des serviteurs pour leur mener la vie dure.

Voici les renforts dont la citadelle dispose après le deuxième raid :

Tous les quatre jours, 1d2+2 illithids arrivent en ville. Ils se postent aussitôt là où les PJ ont infligé le plus de dégâts lors de leurs assauts précédents. Pas plus de dix flagelleurs mentaux ne peuvent venir rejoindre les défenseurs de cette manière.

Une semaine après la deuxième attaque, un bataillon de kuo-toas arrive en provenance d'une autre cité. Il comprend un capitaine, deux lieutenants, deux contrôleurs, quatre surveillants et vingt kuo-toas ordinaires.

Une semaine après la troisième attaque ou douze jours après la deuxième (choisissez la date la plus éloignée dans le temps), une puissante unité de kuo-toas vient renforcer l'effectif de la cité. Elle est dirigée par un duc (prêtre/voleur de niveau 10/12) et deux capitaines, et comprend quatre contrôleurs, six surveillants et quarante kuo-toas ordinaires (dans ce cas, le duc doit être lui aussi éliminé pour que la société des kuo-toas s'effondre). Les parties effectuées montrent que cette unité n'intervient que si les PJ traînent sans besoin véritable entre leurs

assauts ou s'ils ne sont pas au point pour ce qui est de l'acheminement des esclaves vers la surface. Aucun autre renfort n'arrive après cette unité, ni d'ailleurs lorsque les PJ sont parvenus à recueillir un minimum de 100 PXS.

Planification

Vous aurez sans doute à réorganiser les forces en présence entre deux assauts des PJ. Les endroits-clefs sont toujours défendus (il s'agit du Bassin Purificateur, des bassins à nourriture, des résidences des ducs et du prêtre-roi et, bien sûr, de l'Étang de Verre proprement dit). N'oubliez pas que les positions tenues par les défenseurs de la cité sont déterminées par les illithids qui "conseillent" le prêtre-roi et qu'il s'agit là de créatures d'intelligence géniale.

La Cité et les Kuo-Toas

Tous les endroits de la Cité de l'Étang de Verre se trouvent dans l'obscurité, sauf lorsque le texte fait état d'une source de lumière. Dotés d'infravision, illithids et kuo-toas n'ont nul besoin d'éclairage. Les derros ont, quant à eux, une infravision déficiente, ce qui explique qu'ils utilisent des globes de *lueur éternelle* similaires à ceux qui se trouvent dans les deux repaires décrits dans le chapitre précédent.

Les remparts de la cité sont détaillés ci-dessous. Tous les édifices sont clos par un toit sauf lorsque le texte indique le contraire (généralement, les habitations ont une hauteur de plafond égale à trois mètres soixante). La majorité des bâtiments non décrits dans la description de la cité contiennent (dans 90 % des cas) 1d3+2 kuo-toas ordinaires (2 DV) ; les 10 % qui restent sont vides. Tout comme les remparts, les édifices ont été bâtis par un nombre incalculable d'esclaves au fil des siècles, et nains comme gnomes retrouveront la patte de membres de leur race dans l'architecture de la cité. La description de la citadelle est assez peu étoffée pour des raisons de place, mais n'hésitez pas à l'embellir à votre gré pour mieux faire ressentir à vos joueurs l'atmosphère de ce lieu.



Les kuo-toas dont les caractéristiques ne sont pas indiquées sont tous ordinaires (2 DV). Notez que les contrôleurs rapportent chacun 2.000 PX, et non 975 comme l'indique la première édition du *Bestiaire Monstrueux*. La valeur en PX des surveillants (en fonction de leur niveau) est indiquée sur la **fiche cartonnée #4**.

Le fait de répéter à chaque fois les caractéristiques de monstres similaires faisant perdre énormément de place, les créatures présentes en grand nombre au sein de la cité ont été regroupées sur la **fiche cartonnée #4** (seuls les points de vie de chacune sont indiqués dans le texte). Par contre, les individus hors norme (jeteurs de sorts et autres) sont décrits par le détail. Seuls les talents de voleur ayant des chances de servir (déplacement silencieux, se cacher dans l'ombre) sont indiqués. Gardez toujours à portée de la main la fiche concernant les ixzans (dans le livret des monstres). Comme pour les kuo-toas et autres créatures, les ixzans ne sont pas décrits en détail à chaque fois, mais sorts et points de vie sont toujours indiqués. Tous les derros de la cité portent les broches de serviteurs que les PJ ont déjà eu l'occasion de voir (**aide de jeu #18**).

La description qui suit indique la position des monstres avant que les PJ donnent l'assaut. Ces créatures se déplacent bien sûr pour répondre à l'attaque des PJ. Il est délicat d'établir une tactique spécifique pour les monstres, car les PJ peuvent virtuellement attaquer de n'importe quel côté. L'assaut de la porte principale semble évidemment être l'option la plus stupide qui soit, mais tout est possible. Les PJ peuvent entrer en escaladant les murs (ce qui est très difficile) ou encore jeter suffisamment de sorts de *vol* pour passer au-dessus des remparts (cette tactique n'est guère sage, car comment fuir lorsque les sorts ont cessé de faire effet ?). Il leur est même possible de se frayer un chemin à l'aide de sorts tels que *façonnage de la pierre* (surtout en raison des facultés de Darafayen) ou d'entrer par le biais des canalisations en pierre menant au bassin de repos.

La Grande Caverne

Au point X7 de la carte stratégique (voir deuxième de couverture), le passage est bloqué par un important éboulis. Il est toutefois possible de le dégager sans prendre de risques. Cela nécessite un travail de soixante heures (ce qui signifie, par exemple, que six PJ doivent s'y atteler pendant dix heures chacun). Dans ce cas, les PJ ayant entre 16 et 18 de Force comptent pour deux et ceux qui ont plus de 18 (18/01+) pour trois. Doublez la fréquence des monstres errants, sauf si les PJ sont capables d'empêcher la propagation du bruit engendré par les travaux. Une fois dégagé, le passage mène en 1 sur le **plan 21**.

La Cité de l'Étang de Verre

1. Corniche sud
Les PJ arrivent par une porte secrète haute d'un petit mètre cinquante et large de soixante centimètres, qui débouche sur une corniche surélevée d'une douzaine de mètres par rapport à la cité qui s'étale dans la grande caverne. Cette étroite corniche rocheuse est dominée par une statue haute de six mètres représentant Blibdoolpoolp, la déesse à tête de homard que vénèrent les kuo-toas (référez-vous à l'ouvrage *Mythologie des Monstres* si vous désirez davantage de renseignements sur cette étrange divinité). Cette sculpture est assez mal entretenue (on y remarque aisément des signes d'érosion) et il est manifeste que les kuo-toas ne viennent pas souvent la voir. Il n'y a aucun garde en ce lieu. Deux escaliers larges d'un mètre quatre-vingts permettent de descendre dans la grande caverne.

Cette façon de pénétrer dans la cité ne présente, à première vue, pas le moindre danger. Mais après le premier assaut des PJ, les kuo-toas découvrent cette entrée en 1d12+12 heures et y postent des gardes. Par la suite, la porte secrète est en permanence défendue par un contrôleur, deux derros et un savant derro (5 DV).

2. Poste de garde illithid
Un détachement, constitué de quatre derros ordinaires (pv 22, 19, 15 et 10) et d'un illithid (pv 33), surveille avec un assez grand laxisme l'extrémité du long passage partant du point X1 sur la carte stratégique et défendu par de nombreux sorts d'*antipathie* (affectant les créatures d'alignement non mauvais). Les visites sont rares et ceux qui arrivent par ici ne sont presque jamais hostiles, ce qui explique le manque d'entrain des gardes. Si l'alerte est donnée à l'intérieur de la cité, ces cinq-là se mettent en position pour attaquer quiconque tenterait de ressortir de la citadelle. Ce poste de garde est éclairé à l'aide de globes de *lueur éternelle*. L'illithid possède une boule de verre qui se brise aisément, une fois projetée par terre, et qui fait s'élever jusqu'à quinze mètres de hauteur, une très fine colonne de vive fumée jaune. Ce signal prévient la cité que le poste de garde a été attaqué.

3. Corniche nord
Cette corniche est identique à celle de 1, mais il n'y a ni passage ni porte secrète cachés derrière la statue.

4. Remparts de la cité
Hauts de six mètres soixante, les murs de la citadelle sont très glissants (-20 au jet d'escalade) et hérissés, sur leur partie supérieure (c'est-à-dire à partir d'un mètre quatre-vingts au-dessus du niveau du sol) de fragments tranchants de rocheverre inclinés vers le bas. Il est quasiment impossible d'escalader cette seconde partie du mur : chaque mètre vingt gagné nécessite la réussite d'un nouveau jet d'escalade (sous peine de tomber du mur) et inflige 1d8+2 points de dégâts. Il n'y a pas de rocheverre sur la paroi interne des remparts, qui est simplement glissante.

5. Portes de la cité
Les grandes portes de la ville sont aussi hautes que les remparts et renforcées d'une armature en bronze. Runes et glyphes les décorent sur toute leur hauteur. Elles sont généralement légèrement entrouvertes, mais les derros les ferment avec une lourde barre après le premier assaut des PJ. Il y a, en permanence, 1d4+4 gardes derros (munis de globes de *lueur éternelle*) en ce lieu. Si les PJ essayent une approche subtile (par exemple, s'ils prétendent que certains d'entre eux sont des jeteurs de sorts prisonniers que les autres viennent vendre aux illithids), les gardes envoient un messager chercher un flagelleur mental de 24, qui saura, lui, que faire des PJ. S'ils ont recours à une autre ruse (par exemple, s'ils prétendent qu'ils sont venus faire une offrande à Blibdoolpoolp dans l'Étang de Verre), les derros font venir l'un des prêtres kuo-toas de 26. C'est à vous de voir si la tactique employée par les PJ a des chances de réussir, mais n'hésitez pas à récompenser un plan habilement conçu et une bonne interprétation. Évidemment, l'illithid voudra qu'on lui livre aussitôt les "prisonniers", et le prêtre kuo-toa ne laissera entrer les PJ dans la cité que s'ils ont avec eux une somme conséquente à offrir à Blibdoolpoolp (perles ou pierres précieuses de couleur bleu-vert, type aigue-marine, pour une valeur minimale de 20.000 po) ; dans ce cas, il les emmènera directement en 26.

Si les gardes sont attaqués, ils disposent de renforts en 6, 7 (derros) et 8 (ixzans). Toutes ces créatures attaquent en masse, tandis qu'un messager part à toute vitesse prévenir les illithids de 24. Ces derniers dépêchent alors plusieurs des leurs, qui arrivent en 1d4+4 rounds. Les kuo-toas ordinaires disséminés sur la Place des Offrandes (21) s'enfuient en tous sens et vont se mettre à l'abri chez eux. De puissants kuo-toas arrivent au bout de 1d4+4 rounds (à vous de voir comment est constituée cette première force de frappe, mais il y a de fortes chances qu'elle comprenne les contrôleurs de 10). Et les PJ capables de soutenir l'assaut combiné des derros, ixzans, kuo-toas et autres illithids ne sont pas encore tirés d'affaire : 1d4+4 rounds après l'arrivée de la première vague de renforts, la seconde fait son apparition ; elle comprend les ducs et leur cour (22) et les magiciens ixzans (capables de voler et de respirer de l'air) venus de 25. Une bataille en règle aux portes de la cité devrait se conclure par l'oblitération des PJ ou par leur fuite éperdue (auquel cas les défenseurs se ruent à leurs trousses).

6. Baraquements des derros
Vingt derros résident dans cette caserne, sous les ordres d'une savante et d'un très puissant commandant à 7 DV.

Commandant derro (guerrier de niveau 7) : CA 2 (base) ou -2 (*jaseran derro lourd +3*, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 7+14 (bonus de Constitution) ; pv 57 ; TAC0 13 (8 avec son *pic de guerre +3* et son bonus de Force) ; #AT 3/2 ; Dég 1d6+7 (*pic de guerre +3*, bonus de Force) ; DS *anneau de retour des coups* (voir ci-dessous) ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM sans peur (20) ; Int supérieure (13) ; AL CM ; PX 4.000. FOR 18/53, DEX 18, CON 16. Le commandant possède un objet magique surprenant : un *anneau de retour des coups*. Lorsqu'il est blessé par une arme tranchante, effectuez un jet de sauvegarde contre sort. S'il est réussi, il ne subit pas les dégâts de l'attaque, qui sont par contre infligés à celui qui a porté le coup. Chaque coup "retourné" de la sorte fait perdre une charge à l'anneau, qui en possède encore 27

(valeur 2.000 PX). Le commandant porte une belle ceinture sertie de pierres de lune et ornée d'une boucle en argent sur laquelle est monté un gros rubis (valeur 6.000 po).

Savante derro : CA 6 (base) ou 3 (jaseran derro, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 8 ; pv 48 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 1d4 + spécial (fauchard-crochet) ; AS sorts, le fauchard-crochet a 25 % de chances de faire trébucher l'adversaire ; DS sorts ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM stable (12) ; Int géniale (17) ; AL CM ; PX 4.000. DEX 17. Sorts : *clignotement, dissipation de la magie, éclair, image miroir, invisibilité, mur de brouillard, projectile magique.* Facultés spéciales : compréhension des langages, lecture de la magie, connaissances de sage. Cette savante a reçu une formation particulière auprès des illithids, ce qui explique qu'elle connaît certains sorts inhabituels pour sa race. Elle porte une parure (pendentif plus boucles d'oreilles) en argent, sertie d'héliotropes et de petits diamants (valeur totale 6.500 po).

En plus des meubles ordinaires du commandant et de la savante, la pièce 6c contient un coffre en bois, qui est fermé à clef et piégé (poison de type N : un jet de sauvegarde raté est synonyme de mort, mais cette substance délivre tout de même 25 points de dégâts si le jet est réussi). C'est le commandant qui possède la clef. Le coffre contient la paye de la garnison et quelques trésors que les derros ont subtilisés à des esclaves de passage. Plusieurs sacoches renferment 1.400 pa, 3.000 pe, 4.000 po, 2.200 pp et des pierres précieuses pour une valeur totale de 8.000 po. Un autre sac contient quelques objets manufacturés par des humains, des nains, des elfes ou des gnomes (des anneaux elfiques, un heaume nain serti de pierres de lune, etc.). Ces objets valent un total de 3.000 po, mais la moitié d'entre eux appartiennent à des esclaves et devraient leur être rendus (les PJ ne gagnent de PX pour cette partie des objets que s'ils les rendent à leurs propriétaires).

7. Baraquements derros

Les pièces qui composent ce bâtiment sont des dortoirs, des salles de parade, etc. Vingt-quatre derros sont postés dans cette caserne, et deux d'entre eux sont des savants qui ont les mêmes caractéristiques que leur collègue de 6, si ce n'est qu'ils ont 7 DV, respectivement 36 et 31 pv, et qu'ils sont CA 2. Les sorts du premier savant sont : *clignotement, création mineure, invisibilité, lévitation, motif hypnotique, mur de brouillard, tempête glaciale.* Il porte un collier en or, serti d'émeraudes (valeur 3.500 po). Sorts du second savant : *altération des feux normaux, éclair, ESP, mur de brouillard, mur de pierre, patte d'araignée, répulsion, ventriloquie.* Lui possède une *potion de vol* et un parchemin sur lequel sont inscrits les sorts *dissipation de la magie, lenteur* et *vol* (écrits au 11ème niveau). Il porte un splendide rubis monté sur une bague (valeur 4.000 po).

8. Bassin des ixzans

Ce bassin en pierre, profond de six mètres, est situé en contrebas (également de six mètres) par rapport au reste de la cité. Un grand escalier, disposé tout autour du bassin et qui s'orne d'un large palier à la limite des trois mètres, permet d'atteindre le niveau de l'eau. De longues rampes coupent cet escalier dans le sens de la hauteur et permettent aux ixzans qui vivent dans le bassin de ramper jusqu'à la cité lorsqu'ils en ont envie. Le bassin accueille les ixzans suivants :

- Trois à 2+2 DV (pv 14, 11 et 10) ;
- Deux à 4+4 DV (pv 33 et 26) ;
- Un mutant à 5+5 DV (pv 41) capable d'attaquer avec sa queue ;
- Un magicien à 5+5 DV détaillé ci-dessous.

Magicien ixzan (magicien de niveau 10) : CA 4 ; VD 3, natation 12 ; DV 5+5 ; pv 40 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3d4 (morsure) ; AS sorts ; DS sorts, jet de sauvegarde à +4 contre les illusions et les sorts liés à l'élément eau, les armes contondantes inférieures à +3 ne lui infligent que demi-dégâts, peut pratiquer la magie malgré un sort de silence ; TA G (2,40 m d'envergure) ; NM champion (16) ; Int exceptionnelle (15) ; AL CM ; PX 1.400. Sorts : *bouclier, charme-personne, projectile magique, sommeil ; ESP, image miroir, invisibilité, nuage puant ; respiration aérienne, vol* (x2) ; *confusion, peau de pierre ; cône de froid, débilité mentale.*

Le magicien commence généralement par jeter *vol* sur lui-même, puis *vol* et *respiration aérienne* sur le mutant, pour que tous deux puissent bénéficier d'une grande liberté d'action. S'il le peut, il retourne ensuite dans l'eau après avoir jeté tous ses sorts offensifs. S'il dispose de suffisamment de temps, il jette *invisibilité* (sur lui-même) lorsqu'il est sorti de l'eau puis *image miroir* quand il commence à attaquer (il débute généralement son assaut par un *cône de froid* ou encore un sort de *débilité mentale* prenant pour cible un jeteur de sorts).

9. Les têtes de pioche

Ce terme péjoratif est employé par les illithids pour désigner les esclaves bâtisseurs parqués dans cet édifice au toit étonnamment haut (sept mètres cinquante). Les quatre géants des pierres qui vivent ici furent capturés, puis charmés par les prêtres ixzans ou illithids et travaillent depuis à l'érection de fortifications ou aux réparations dans lesquelles humains et demi-humains pourraient se faire broyer. Les géants des pierres ne sont pas agressifs et ne combattent que s'ils sont attaqués. Après le premier assaut des PJ, ils sont toutefois déplacés en 24 et 25 pour se trouver à proximité de ceux qui les ont charmés et qu'ils protégeront par la suite, mais à contrecœur, contre des PJ.

Un sort de *dissipation de la magie* réussi peut être ici d'une formidable efficacité : grâce à lui, les géants désertent ceux qui les contrôlaient jusque-là par magie. S'ils refusent de s'allier avec les PJ (sauf pour se replier ensemble de la cité), les géants des pierres sont, par contre, prêts à les remercier en accompagnant à la surface les esclaves libérés. Ils refusent toutefois d'attendre à proximité que les PJ délivrent des esclaves, aussi cet accord ne peut-il se conclure que si les PJ libèrent les géants et les esclaves au cours du même assaut, ou s'ils ont déjà délivré des esclaves qui n'attendent plus qu'une escorte pour remonter à la surface. Ces géants ne rapportent que la moitié de leurs PX si les PJ les tuent ; il faut les libérer pour gagner tout leur total de PX.



Géants des pierres (4) : CA 0 ; VD 12 ; DV 14+1d3 ; pv 77, 71, 68, 62 ; TAC0 4 ; #AT 1 ; Dég 2d6+8 (gourdin en pierre, bonus de Force) ; AS jets de pierres (Dég 3d10) ; DS peuvent attraper les pierres et autres projectiles du même type (90 % de chances d'y parvenir) ; TA E (5,40 m) ; NM champion (16) ou sans peur (20) tant qu'ils sont charmés et auprès de celui qui les contrôle ; Int moyenne (10) ; AL N ; PX 7.000 chacun.

10. L'Ordre de la Pince

Cette caserne abrite les terribles contrôleurs faisant partie de cet ordre de fanatiques, qui est heureusement très sélectif (il n'y a pour le moment que six membres). Chacun de ces contrôleurs a 56 pv et ressemble à celui qui est décrit sur la **fiche cartonnée #4**, à deux exceptions près. Tout d'abord, ils sont immunisés contre tous les types de frayeur. Ensuite, une fois par jour et pour une durée de 1d4+6 rounds, ils peuvent mettre à profit une bénédiction reçue de la Mère des Océans pour transformer leurs mains en appendices durs comme des pinces de homard, qui leur permettent de délivrer 2d6+4 points de dégâts par attaque (au lieu de 2d4). Chacune de ces créatures rapporte 3.000 PX.

10a est une salle d'entraînement, dans laquelle les contrôleurs s'exercent à la lutte et à la mise hors de combat de leurs adversaires. Les taches de sang qui décorent les murs sont la preuve qu'ils utilisent ce lieu pour tenter de reprendre le contrôle des kuo-toas qui ont sombré dans la démence. 10b est un temple dédié à Blibdoolpoolp et dont l'accès est réservé aux contrôleurs. 10c et 10d sont des chambres, logeant chacune trois de ces monstres, et 10e est une petite armurerie dans laquelle on peut trouver trois bâtons-pinces, trois armures en cuir durci de rechange et six épieux barbelés de forme étrange (considérez qu'il s'agit de fauchards-crochets). Ces objets ne sont pas magiques et les PJ ne peuvent s'en servir.

11. Canalisations en pierre

Ces énormes canalisations en pierre amènent au Grand Canal (13) l'eau issue des nappes souterraines situées sous la cité. Le Grand Canal la fait ensuite circuler par magie dans tous les bassins de la ville, puis la renvoie dans les profondeurs de la terre. Chaque canalisation mesure quelque trois mètres de diamètre et sa paroi a environ trente centimètres d'épaisseur. Elles sont partiellement enterrées et seul un mètre cinquante est visible au-dessus du niveau du sol. Le niveau de l'eau dans les canalisations ne dépasse pas un mètre quatre-vingts, ce qui fait qu'il est possible de jeter un sort de *façonnage de la pierre* sur la partie haute de la canalisation. Les PJ pourraient ainsi utiliser cette conduite pour pénétrer dans le bassin de repos (12) ou le Grand Canal, sans avoir besoin de magie leur permettant de respirer sous l'eau. L'eau entre dans la cité par la canalisation de droite ; elle en ressort par celle de gauche.

Ces canalisations sont protégées contre certains sorts tels que *transmutation de la pierre en boue* ou *transmutation de la pierre en chair*. Elles sont toutefois affectées par *façonnage de la pierre* et *passe-murailles* (un portail créé de cette manière disparaît après un nombre de tours correspondant au niveau du magicien qui a jeté le sort). *Fusion dans*

la pierre pourrait également fonctionner pour un PJ plutôt menu. Si Darafayen accompagne les PJ, sa faculté de jeter *façonnage de la pierre* peut être, ici, très utile. Les canalisations sont protégées contre tous types de magie les détruisant ou leur infligeant des dommages irréversibles (un sort de *désintégration* reste donc sans effet).

12. Bassin de repos

Cet énorme bassin légèrement surélevé est utilisé par les kuo-toas ordinaires désirant se détendre. Quelle que soit l'heure de la journée, 40+2d20 "têtards" se baignent joyeusement dans ce plan d'eau. Le sort de type enchantement/charme qui affecte cette eau rend calme et placide les kuo-toas qui s'y baignent, comme s'ils se trouvaient sous l'effet d'un sort d'*émotion (amitié)*. Cet enchantement permet de calmer l'instabilité inhérente aux kuo-toas et donc de limiter les cas de folie, qui sont toujours un problème chez ces créatures. C'est pour cette raison que les kuo-toas de ce bassin ne s'étonnent pas d'y voir entrer des PJ (à moins que ces derniers ne se livrent à des actes de violence). Bien sûr, les PJ peuvent, eux aussi, être affectés par les effets calmants de l'eau (il faut réussir un jet de sauvegarde contre sort, sans quoi l'effet persiste 1d4 tour après que l'on a quitté le bassin).

Les PJ arrivant par les canalisations en pierre peuvent entrer dans la cité sans se faire remarquer. La grande porte à armature de bronze menant en ce lieu est toujours ouverte et les kuo-toas vont et viennent à toute heure. Au fond du bassin, une arche mène au Grand Canal, décrit ci-dessous, et qui dessert l'ensemble de la cité.

13. Le Grand Canal

Large d'un mètre vingt et profond d'autant, ce canal est creusé à même le sol en pierre de la cité. Il est bordé de chaque côté par une dalle rocheuse large de deux mètres quarante. Cette zone de six mètres de large est séparée de la cité par deux murs hauts de trois mètres soixante. L'eau qui parcourt ce canal coule dans les deux sens ; celle qui se trouve dans la partie droite du conduit provient du bassin de repos et va irriguer l'ensemble de la cité, tandis que celle de la partie gauche retourne vers les canalisations en pierre. Aucune créature ne parcourt jamais les abords du Grand Canal, ce qui permet aux PJ de se déplacer dans la cité sans être vus. Cette règle cesse toutefois de s'appliquer s'ils utilisent cette voie d'accès pour attaquer la ville et si on les voit l'emprunter. Par la suite, des gardes sont installés à divers points en bordure du canal.

14. Asile

Les kuo-toas ordinaires qui sombrent dans la folie sont bien souvent tués sans autre forme de procès, mais les puissants affligés de démence sont, eux, réunis en ce lieu où ils reçoivent des "traitements" ayant pour but de les guérir. Chacune des trois cellules contient un kuo-toa totalement fou qui, s'il est libéré, attaque aussitôt la créature la plus proche de lui et poursuit ses ravages jusqu'à ce qu'il soit tué ou maîtrisé. Les prêtres fous ne peuvent bien sûr pas jeter de sorts. Les cellules renferment les individus suivants :

- b : un surveillant (guerrier/voleur) de niveau 5/5 ayant 32 pv ;
- c : un œil du roi, un prêtre/voleur de niveau 7/8 ayant 41 pv ;
- d : le fils de l'un des ducs, un prêtre/voleur de niveau 9/11 ayant 57 pv. La démence de cette brute lui procure une force hors du commun (+3 au toucher et +6 aux dégâts) et l'immunise contre tous les sorts de *terreur* et ceux qui ont pour effet principal de ralentir leurs victimes (*lenteur*, etc.) ou de les affaiblir physiquement (*rayon débilitant*, etc.).

Ces trois prisonniers sont, en permanence, menottés au mur de leur cellule. Leur gardien est un gigantesque contrôleur borgne (10 DV, 80 pv, quatre attaque par rounds infligeant 3d4/3d4/1d4+3/1d4+3 points de dégâts [griffes/griffes/morsure/morsure], immunisé contre la terreur et la folie, PX 5.000). Il porte une large ceinture en cuir (presque un ceinturon), sertie de pierres de lune et d'une grosse perle montée sur une décoration en or (valeur 8.000 po). C'est à cette ceinture que pendent les clefs qui ouvrent les cellules.

En vous référant à la **fiche cartonnée #4**, vous vous apercevrez que le simple fait de libérer ces fous furieux permet aux PJ d'engranger un joli nombre de PXS.

15. Temple de la Haine

Ce temple a été érigé pour permettre aux kuo-toas ordinaires de se défouler. Sculptures et peintures murales représentent les races honnies de la surface, qui torturent de pauvres kuo-toas sans défense. Les prêtres conduisent ici des rituels et cérémonies très virulents, servant à alimenter la haine que la population ressent à l'égard de "ceux qui la persécutent". Une telle cérémonie est généralement effectuée juste avant qu'un humain ou demi-humain soit sacrifié en 16, ce qui permet à tous les kuo-toas de rentrer chez eux dans la joie et la bonne humeur.

Deux yeux (des prêtres/voleurs) se trouvent toujours dans ce temple, ainsi qu'un contrôleur (pv 56) chargé de contrôler les kuo-toas qui pourraient se laisser gagner par une trop vive excitation. Compte tenu de l'aura presque palpable de haine et de frénésie qui plane sur ce lieu, les prêtres combattent avec un bonus de +2 au toucher et aux dégâts et sont totalement immunisés contre la terreur. En fait, leur ferveur est si grande qu'ils continuent de se battre même après être tombés en dessous de 0 points de vie, sauf si le coup qui les tue les fait directement tomber à -10 pv.

Œil A (prêtre/voleur de niveau 6/6) : CA 4 (base) ou 0 (bouclier, bonus de Dextérité) ; VD 9, natation 18 ; pv 29 ; TAC0 15 (12 grâce à son bonus de frénésie et à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+3 (épieu, frénésie, bonus de Force) ; AS sorts, bonus de frénésie, talents de voleur (bonus de +4 au toucher et dégâts multipliés par trois en cas d'attaque sournoise) ; DS sorts, +2 au jet de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (Sagesse élevée) ; immunisé contre la terreur, champ de vision très étendu (180°), détecte les créatures invisibles, astrales ou éthérées, infravision (20 m de portée), détecte les vibrations (à 10 m), rarement surpris (1 chance sur 10), immunisé contre le poison, la paralysie, les illusions et les sorts qui n'affectent que les humains et les demi-humains, l'électricité ne lui inflige que

demi-dégâts et les *projectiles magiques* seulement 1 point par projectile, ses sécrétions corporelles ne laissent que 25 % de chances de réussir à toutes les attaques visant à le saisir ou à l'immobiliser (y compris *toile d'araignée*), bouclier couvert de colle (25 % de chances d'engluer l'arme de l'adversaire), talents de voleur (déplacement silencieux 35 %, se cacher dans l'ombre 30 %) ; faiblesses spécifiques : jet de sauvegarde à -2 contre le feu, -1 au toucher en cas de vive *lumière* ; TA M (1,65 m) ; NM sans peur (20) ; Int supérieure (14) ; AL NM ; PX 1.400. FOR 17, SAG 16, DEX 17. Sorts : *purification (de la nourriture et) des boissons* (x5) ; *augure, chant, détection des charmes, discours captivant, marteau spirituel ; ténèbres éternelles* (x2). Facultés spécifiques : *décharge électrique* (deux prêtres ou plus peuvent, en agissant de concert, projeter un éclair large de soixante centimètres en direction d'une cible unique ; cet éclair inflige 6 points de dégâts par prêtre, avec un jet de sauvegarde contre sort pour ne subir que demi-dégâts, et chaque prêtre a 10 % de chances cumulables par round de pouvoir délivrer un éclair), *élévation* ou *abaissement des eaux* (une fois par jour).

Œil B (prêtre/voleur de niveau 7/8) : CA 4 (base) ou 0 (bonus de Dextérité) ; VD 9, natation 18 ; pv 37 ; TAC0 13 (8 grâce à son *épieu +2*, son bonus de frénésie et son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+5 (*épieu +2*, frénésie, bonus de Force) ou spécial (bâton-pince) ; AS sorts, bonus de frénésie, talents de voleur (bonus de +4 au toucher et dégâts multipliés par trois en cas d'attaque sournoise), bâton-pince (se referme sur l'adversaire touché, 10 % de chances d'attraper ses deux bras, 40 % de n'en attraper qu'un seul ; dans ce cas, 75 % d'attraper le bras du bouclier. Si c'est le cas, plus de Dextérité ni de bouclier à la CA ; si l'autre bras est attrapé, plus d'attaque ni de Dextérité à la CA, mais le bouclier reste pris en compte) ; DS comme l'œil A, sauf pour les talents de voleur (déplacement silencieux 40 %, se cacher dans l'ombre 35 %) ; faiblesses spécifiques : comme l'œil A ; TA M (1,50 m) ; NM sans peur (20) ; Int exceptionnelle (15) ; AL NM ; PX 2.000. FOR 17, SAG 16, DEX 18. Sorts : *purification (de la nourriture et) des boissons* (x5) ; *chant, discours captivant, détection des pièges, marteau spirituel, sanctification** ; *maladie, ténèbres éternelles* ; *divination*. Facultés spécifiques : *décharge électrique* (voir ci-dessus), *élévation* ou *abaissement des eaux* et *tempête glaciale* (ces deux derniers pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'une fois par jour). Ce kuo-toa possède une *potion de lévitation*.

La petite pièce où les prêtres se reposent (15b) renferme un petit coffre en bois caché dans une garde-robe qui contient les effets des deux yeux. Dans le coffre se trouvent des objets pris à une victime sacrifiée : une *cape* et des *bottes d'elfe*. Les motifs de camouflage tissés sur le manteau permettent d'y reconnaître l'œuvre des elfes des roches vives. Ces objets ne fonctionnent que s'ils sont portés par un elfe, et seul un elfe des roches vives peut bénéficier de leurs pouvoirs supplémentaires : pour lui, les bottes fonctionnent également comme des *bottes de rapidité* et la cape comme une *cape de déplacement*.

16. Bassins des sacrifiés

Ces quatre bassins s'enfoncent de trois mètres par rapport au niveau du sol, et une menaçante statue de la Mère des Océans qui semble prête à bondir se dresse au beau milieu. Leur eau est trouble et agitée, ce qui est assez surprenant en comparaison des autres points d'eau de la cité. Ces bassins sont très dangereux, et quiconque les observe pendant plus d'un round voit se refléter à leur surface le visage hurlant des humains et demi-humains sacrifiés ici par les prêtres kuo-toas. Si son jet de sauvegarde contre sort est raté, le PJ se sent alors attiré dans l'eau par des pinces invisibles. Il coule aussitôt au fond d'un bassin et subit 1d8 points de dégâts par round, plus 1 point par round après le premier (1d8 lors du premier round, 1d8+1 au cours du deuxième, 1d8+2 lors du troisième, etc.). Il ne peut s'échapper que grâce à la réussite d'un test de Sagesse, à +1 de malus au dé par round passé sous l'eau, ou si l'un de ses compagnons plonge dans le bassin pour venir le chercher (auquel cas, ce dernier doit lui aussi bénéficier d'un jet de sauvegarde et d'un test de Sagesse réussis sous peine de rester également prisonnier).

Aucun PJ tué dans l'un de ces bassins ne peut être ressuscité, et ce, quel que soit le sort utilisé (*rappel à la vie, résurrection* et même *souhait* restent sans effet). En fait, au moment de sa mort, le PJ passe, avec tout son équipement, par un portail apparaissant au fond du bassin et menant directement à l'antre de la Mère des Océans. Les kuo-toas ne sont pas affectés par le pouvoir de ces bassins, aussi essayent-ils, en cas de combat, d'attirer les PJ dans ce quartier de la cité (derros, ixzans et illithids ne bénéficient pas de la même immunité et n'ont donc pas recours à cette ruse). Un sort de *détection de la magie* révèle la présence d'un enchantement puissant mais complexe, très difficile à comprendre (faisant toutefois penser à une symbiose d'*assassin fantasmatique, portail* et plusieurs sorts de nécromancie).

17. Bassin Purificateur

C'est dans ce bassin que l'eau apportée par le Grand Canal est purifiée par les prêtres kuo-toas qui utilisent, à cet effet, leur version du sort de *purification (de la nourriture et) des boissons*. L'eau forme des courants tourbillonnants autour de quatre colonnes recouvertes de nacre et jaillit de six sculptures en pierre représentant des palourdes dans lesquelles se trouvent autant de perles de très grande taille (valeur 5.000 po chacune). Cette salle décorée s'orne également de petits bustes de la Mère des Océans. Deux prêtres et deux yeux (prêtres/voleurs) se trouvent toujours en ce lieu, et il y a 25 % de chances que le duc Dagoorg, chargé de surveiller le processus de purification de l'eau, soit également présent (dans le cas contraire, il réside en 22). L'entrée de cette salle est toujours gardée par un lieutenant (pv 47) chargé de protéger les prêtres et d'empêcher les jeunes kuo-toas d'entrer. Chacun des prêtres porte un pendentif en argent représentant une pince de homard, décoré en filigrane et serti de petites perles (valeur 2.000 po chacun). Si les prêtres sont attaqués en ce lieu, l'un des deux de niveau 7 déclenche une *tempête glaciale*, tandis que les trois autres œuvrent de concert pour générer des *décharges électriques*. Par la suite, ils emploient les sorts qui semblent les plus appropriés à la situation. Les deux yeux sont identiques à ceux du Temple de la Haine (15), à quelques différences près :

- Leur NM est élite (14 et 13, respectivement) et non sans peur.
- Ils ne bénéficient pas du bonus de +2 apporté par la frénésie (et n'ont donc que +1 grâce à leur Force de 17).
- Le second œil n'a pas de *potion de lévitation* mais une *potion d'invisibilité* dont il peut encore boire quatre gorgées. Il l'utilise pour se mettre en position d'attaque sournoise, puis redevient invisible pour recommencer, et ainsi de suite.

Purificateur A (prêtre de niveau 7) : CA 4 (base) ou 3 (bouclier) ; VD 9, natation 18 ; pv 39 ; TAC0 13 (12 grâce à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+1 (épieu, bonus de Force) ou spécial (bâton-pince) ; AS sorts, bâton-pince (se referme sur l'adversaire touché, 10 % de chances d'attraper ses deux bras, 40 % de n'en attraper qu'un seul ; dans ce cas, 75 % d'attraper le bras du bouclier. Si c'est le cas, plus de Dextérité ni de bouclier à la CA ; si l'autre bras est attrapé, plus d'attaque ni de Dextérité à la CA, mais le bouclier reste pris en compte) ; DS sorts, +2 au jet de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (Sagesse élevée), champ de vision très étendu (180°), détecte les créatures invisibles, astrales ou éthérées, infravision (20 m de portée), détecte les vibrations (à 10 m), rarement surpris (1 chance sur 10), immunisé contre le poison, la paralysie, les illusions et les sorts qui n'affectent que les humains et les demi-humains, l'électricité ne lui inflige que demi-dégâts et les *projectiles magiques* seulement 1 point par projectile, ses sécrétions corporelles ne laissent que 25 % de chances de réussir à toutes les attaques visant à le saisir ou à l'immobiliser (y compris *toile d'araignée*) ; faiblesses spécifiques : jet de sauvegarde à -2 contre le feu, -1 au toucher en cas de vive *lumière* ; TA M (1,80 m) ; NM champion (16) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 2.000. FOR 17, SAG 16. Sorts : *purification (de la nourriture et) des boissons* (x5) ; *connaissance des alignements, détection des charmes, immobilisation des personnes* (x2), *obscurcissement ; maladie, prière ; bassin divinatoire*. Facultés spécifiques : *décharge électrique* (spécial), *élévation* ou *abaissement des eaux, tempête glaciale* (une fois par jour).

Purificateur B (prêtre de niveau 6) : CA 4 (base) ou 3 (bouclier) ; VD 9, natation 18 ; pv 29 ; TAC0 15 (12 grâce à son *épieu* +2 et à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+3 (*épieu* +2, bonus de Force) ; AS sorts ; DS comme le purificateur A, plus bouclier couvert de colle (25 % de chances d'engluer l'arme de l'adversaire) ; faiblesses spécifiques : comme le purificateur A ; TA M (1,80 m) ; NM champion (15) ; Int supérieure (14) ; AL NM ; PX 1.400. FOR 17, SAG 16. Sorts : *purification (de la nourriture et) des boissons* (x5) ; *connaissance des alignements* (x2), *immobilisation des personnes* (x2), *sanctification** ; *mort simulée, ténèbres éternelles*. Facultés spécifiques : *décharge électrique* (spécial), *élévation* ou *abaissement des eaux* (une fois par jour). Ce prêtre possède un parchemin sur lequel sont inscrits les sorts *protection contre le bien sur 3 mètres, vision véritable* et *marche sur l'eau* (écrits au 10ème niveau).

18. Bassins de culture

Ce grand bâtiment fournit la majeure partie de la nourriture des habitants de la cité. Chacune des quatre salles contient un grand bassin alimenté par l'eau du Grand Canal et dans lesquels on peut descendre à l'aide de marches taillées dans la pierre. Les bassins (a) et (d) sont profonds de six mètres, les deux autres seulement de deux mètres quarante. Le bassin (a) contient de grosses écrevisses indolentes (les kuo-toas les considèrent comme des créatures semi-sacrées que seuls les prêtres ont le droit de manger), le bassin (b) est recouvert d'une couche épaisse d'algue qui lui donne à peu près l'apparence d'une pelouse flottante, le bassin (c) est dédié au varech, tandis que le (d) renferme tout un tas d'anguilles et de poissons de petite taille. Les salles (b) et (c) sont éclairées par des sorts de *lumière éternelle* (-1 aux jets de combat des kuo-toas), les autres se trouvent dans l'obscurité.

Chacune de ces salles est occupée par 1d6+12 kuo-toas ordinaires, chargés de l'entretien de ces sources de nourriture. Un contrôleur et trois surveillants sont là pour les superviser. De plus, il y a dans la salle (a) le lieutenant responsable de l'édifice (pv 50). Après le premier assaut des PJ, les kuo-toas postent au moins un jeteur de sorts dans ce bâtiment pour protéger cette source d'alimentation vitale.

19. Bassin des jeunes

Ce bassin est partiellement fermé par un toit en forme de dôme. Deux surveillant, de niveau 5/5, gardent chacune des entrées, tandis qu'un prêtre de niveau 6 (reprenez les caractéristiques de celui qui se trouve en 17 mais sans son parchemin) s'occupe de l'éducation des quelque quarante jeunes qui se trouvent dans ce bassin. Ces derniers sont incapables de se battre.

20. Artisans

Les nombreux bâtiments des artisans incluent des ateliers de tannage, de maroquinerie, de confection d'armes et d'armures, et ainsi de suite. Il y a 1d4+3 kuo-toas ordinaires dans chaque atelier, plus les individus exceptionnels suivants :

- 20a : deux surveillants de niveau 3/3 (pv 19 et 17) ;
- 20c : un surveillant de niveau 4/4 (pv 25) ;
- 20g : un surveillant de niveau 5/5 (pv 29) venu chercher ici une nouvelle armure de cuir. Cet atelier est la tannerie et le lieu où s'effectuent toutes les finitions, et il y a là une cuve pleine d'une substance collante. Les kuo-toas peuvent utiliser une grosse louche en bois pour en envoyer sur les PJ, et ce jusqu'à neuf mètres de distance. Tous ceux qui sont touchés par l'un de ces projectiles sont affectés comme par une *baguette de boules collantes* (voir 24). La colle doit rester chaude pour avoir ces propriétés, et elle durcit et devient inutile au bout de 1d4+2 rounds si on l'ôte de sa cuve.

21. Place des offrandes

Cet endroit dégagé est décoré par deux longues rangées de pinces de homard en pierre qui semblent pousser à même le sol et se rejoignent deux par deux à quelque trois mètres soixante de hauteur. Une faible lumière (équivalente à celle du crépuscule) en jaillit, qui éclaire jusqu'à dix-huit mètres de distance. Malgré son nom, ce lieu

n'est qu'une place où les kuo-toas murmurent quelques prières de remerciement à leur déesse lorsqu'ils se rendent d'un quartier de la cité à un autre. Les visiteurs ont tout intérêt à y prendre un air humble (baisser la tête, louer la Mère des Océans, etc.).

22. Palais des ducs

Trois ducs (prêtres/voleurs) vivent dans ce beau palais. Tous sont dominés par les illithids, qui les utilisent comme gardes du corps si la situation devient périlleuse. Les ducs jouent un grand rôle dans l'organisation des défenses de la ville, mais agissent évidemment sur ordre des flagelleurs mentaux. Pour ce qui est des sorts supplémentaires et des bonus au jet de sauvegarde, tous ont 18 en Sagesse.

Toutes les salles sont décorées de statues et autres ornements. Si le palais est pillé, on peut récolter pour 10.000 po d'objets (qui pèsent tout de même un poids total de 75 kilos). Hurlgaboorg réside en (a), Dagoorg en (b) et Kugloogoop en (c). Ils ont pour gardes quatre surveillants de niveau 5/5 (pv 37, 31, 29 et 26) postée en (d) et (e) à raison de deux par pièce et commandés par un lieutenant (pv 44) résidant en (d).

Dagoorg (prêtre/voleur de niveau 10/12) : CA 4 (base) ou -1 (*huile de protection*, bouclier) ; VD 9, natation 18 ; pv 63 ; TAC0 11 (7 grâce à son *épée courte +3* et son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d8 + spécial (*bâton-pince sanglant*) ou 1d6+4 (*épée courte +3*, bonus de Force) ; AS talents de voleur (bonus de +4 pour toucher et dégâts multipliés par quatre en cas d'attaque sournoise), sorts, bâton-pince (attrape l'adversaire sur un coup au but) ; DS sorts, talents de voleur (déplacements silencieux 60 %, se cacher dans l'ombre 60 %), +4 au jet de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (Sagesse élevée), champ de vision très étendu (180°), détecte les créatures invisibles, astrales ou éthérées, infravision (20 m de portée), détecte les vibrations (à 10 m), rarement surpris (1 chance sur 10), immunisé contre le poison, la paralysie, les illusions et les sorts qui n'affectent que les humains et les demi-humains, l'électricité ne lui inflige que demi-dégâts et les *projectiles magiques* seulement 1 point par projectile, ses sécrétions corporelles ne laissent que 25 % de chances de réussir à toutes les attaques visant à le saisir ou à l'immobiliser (y compris *toile d'araignée*), bouclier couvert de colle (25 % de chances d'engluer l'arme de l'adversaire) ; faiblesses spécifiques : jet de sauvegarde à -2 contre le feu, -1 au toucher en cas de vive *lumière* ; TA G (2,10 m) ; NM champion (16) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 6.000. FOR 17, SAG 18. Sorts : *imprécation* (x2), *injonction* (x2), *ténèbres* (x2) ; *connaissance des alignements* (x2), *détection des charmes*, *immobilisation des personnes* (x2), *sanctification** ; *cécité* (x2), *localisation d'objet*, *prière* ; *détection du mensonge*, *divination*, *langues*, *manteau de terreur* ; *colonne de feu* (x2). Facultés spécifiques : *décharge électrique* (spécial), *élévation* ou *abaissement des eaux*, *tempête glaciale* et *symbole de folie* (une fois par jour). Dagoorg porte des vêtements rituels ornés de perles (valeur 5.000 po) et possède une fiole contenant huit applications d'*huile de protection +4*. Il est possible d'appliquer cette dernière sur la peau nue ou sur une armure de cuir ou de peau en un round ce qui confère un bonus de 4 points à la CA (et aux jets de sauvegarde pour lesquels la Dextérité entre en jeu) pendant 4d4 rounds. Elle ne fonctionne pas avec une armure métallique. Si les ducs sont attaqués dans leur palais, Dagoorg essaye de leur faire profiter de son huile, s'il en a le temps. Son *bâton-pince sanglant* est muni de fines aiguilles qui percent sa victime et lui infligent 1d8 points de dégâts par round tout en la gardant immobilisée.

Hurlgaboorg (prêtre/voleur de niveau 10/12) : comme Dagoorg, si ce n'est que Hurlgaboorg est CA 4 (base) ou 3 (bouclier), qu'il a 51 pv et un TAC0 de 11 (8 grâce à son *épée longue +2* et son bonus de Force), qu'il inflige 1d8+3 points de dégâts par attaque (*épée longue +2*, bonus de Force) et que ses sorts sont les suivants : *apaisement* (x2), *lueur féérique*, *ténèbres* (x3) ; *chant*, *détection des charmes*, *immobilisation des personnes* (x2), *marteau spirituel* (x2) ; *cécité*, *contamination*, *contrôle des émotions**, *prière*, *surdité* ; *babil*, *bassin divinatoire*, *extinction des feux* (x2) ; *colonne de feu*, *pierres acérées*. Il possède un bâton-pince normal et une *épée longue +2*. Ses habits rituels valent eux aussi un total de 5.000 po. Une de ses poches de ceinture contient une fiole en argent (*potion de grands soins*, deux doses). Cette potion est toutefois mélangée à de l'huile de poisson, ce qui fait que toute créature autre qu'un kuo-toa qui en boit doit bénéficier d'un test réussi de Constitution pour ne pas être prise de violents maux d'estomac pendant 1d4+4 rounds (vitesse de déplacement diminuée de moitié, -4 en Force, Dextérité et Constitution).

Kugloogoop (prêtre/voleur de niveau 10/12) : comme Dagoorg, si ce n'est que Kugloogoop est CA 4 (base) ou 2 (bouclier, bonus de Dextérité), qu'il a 66 pv et un TAC0 de 11 (9 grâce à son *épieu +1* et à son bonus de Force, 8 grâce à sa *dague +2* et à son bonus de Force) qu'il inflige 1d6+2 (*épieu +1*, bonus de Force) ou 1d4+3 (*dague +2*, bonus de Force) points de dégâts par attaque, et que ses sorts ne sont pas définis. Kugloogoop possède un bâton-pince ordinaire, une *dague +2* sertie de pierres précieuses et un *épieu +1* pouvant jeter le sort de *ténèbres* à volonté et infliger des *blessures sérieuses* trois fois par jour. Cette arme n'est pas intelligente, mais elle est maléfique et tout PJ d'alignement bon tentant de s'en saisir subit 1d8 points de dégâts par round. Ces pouvoirs spéciaux ne peuvent fonctionner qu'entre les mains d'une créature d'alignement mauvais. Kugloogoop porte les mêmes vêtements que les autres ducs et possède une *potion d'invisibilité* (deux doses) et un parchemin pour magicien sur lequel sont inscrits les sorts *globe d'invulnérabilité*, *protection contre le bien sur 3 mètres*, *lenteur* et *force spectrale* (écrits au 14ème niveau). Son niveau de voleur lui permet d'utiliser ce parchemin, mais il ne le fait qu'en dernier ressort, car les sorts ont 25 % de chances de ne pas fonctionner. Même dominé, Hurlgaboorg reste un terrible lâche (NM 5) qui voue une haine pathétique à son prêtre-roi. Il tente de se rendre s'il est gravement blessé.

Si les PJ acceptent sa reddition, il est prêt à leur fournir un renseignement d'importance : le fils du prêtre-roi déteste, lui aussi, son père et il serait possible de s'allier à lui pour renverser Bupgopgoorg (voir 28). À moins d'être charmé, Hurlgaboorg refuse quant à lui de combattre au côté des PJ et se contente de s'enfermer dans ses quartiers s'il est épargné.

23. Enclos à esclaves

Cet important complexe est gardé par le capitaine qui en la charge (pv 77) et qui a sous ses ordres deux lieutenants (pv 55 et 44) et deux surveillants de niveau 3/3 (pv 21 et 16). Tous les cinq résident en 23a. Quelle que soit l'heure de la journée, il y a également 1d4+2 kuo-toas ordinaires qui sont là pour amener leur repas aux gardiens, transmettre des messages ou juste regarder, bouche bée, le nouveau groupe d'esclaves qui arrive. Ce sont les surveillants qui portent toutes les clefs. Les lieutenants sont armés de harpons et d'épées longues, et les surveillants de fléaux lourds et d'épées courtes. Quiconque est touché par un harpon (2d6 points de dégâts) doit obtenir un score de 13 ou plus sur 1d20 sous peine de se retrouver accroché aux multiples pointes de l'arme. Le malheureux est alors déséquilibré, étourdi pendant 1d4 rounds, et le lieutenant peut l'attirer à lui en tirant sur le harpon. Le capitaine est une énorme brute (sa Force élevée lui confère un bonus de +1 au toucher et de +3 aux dégâts) qui manie une *épée à deux mains* +2. Il possède également un *anneau de résistance au feu* et un superbe bracelet de force serti de perles qui symbolise son rang (valeur 6.000 po).

Les esclaves de ce complexe sont dans un état lamentable. Il n'y a pas la moindre lumière dans ce bâtiment qui empeste la transpiration et les excréments. Mal nourris, les esclaves sont tous affamés. Ils ne peuvent se déplacer qu'à la moitié de leur vitesse normale tant qu'ils n'auront pas connu un minimum de quatre jours d'alimentation et de sommeil convenables. Ils sont répartis de la façon suivante :

- b : seize humains ;
- c : quatorze nains ;
- d : onze humains et quatre svirfnebelins ;
- e : vingt et un humains, trois elfes et une demi-elfe ;
- f : treize humains et six nains ;
- g : douze humains, deux nains et un gnome.

La plupart sont des individus de niveau 0, à quelques exceptions près. Les esclaves de (b) se souviennent de Jelenneth mais certifient qu'elle a été emportée "plus bas" juste après son arrivée. Il y a en (d) un paladin de niveau 4 nommé Geronmen, que les kuo-toas ont délibérément balafré et estropié. S'il est secouru par un paladin ou un prêtre loyal bon, il fait serment de le servir loyalement pendant trois ans. Il a besoin d'un sort de *guérison* pour recommencer à marcher normalement et, d'ici là, devra se servir de béquilles. Il est même prêt à accompagner le groupe jusqu'à la mer de la Nuit Éternelle, mais des PJ responsables devraient se rendre compte qu'il n'aurait que peu de chances de survivre à une telle entreprise. La demi-elfe de 23e est une guerrière/voleuse de niveau 4/4 nommée Ashanerel (alignement chaotique neutre). Elle a réussi à cacher à ses gardiens une boucle d'oreille en bronze qui lui permet de jeter un sort de *détection de la magie* une fois par jour. Elle essayera de voler un ou deux petits objets aux PJ (anneaux, pierres précieuses, etc.). Son talent de vol à la tire s'élève à 55 %.

Tous les occupants de la cellule (g) sont en très mauvaise santé et nécessitent un sort de *guérison des maladies*. Ils souffrent de maladies respiratoires, blessures gangrenées et autres afflictions du même genre. Chacun a 15 % de chances de mourir chaque jour tant qu'il n'est pas soigné. Les PJ d'alignement bon devraient se faire une priorité de venir en aide à ces pauvres diables.

Ces esclaves couverts d'ecchymoses et dévorés par les poux ne portent que des haillons et n'ont bien évidemment pas le moindre équipement. Chacun rapporte 500 PX au groupe s'il est libéré, à l'exception de Geronmen (750 PX, ou 1.000 s'il est accepté comme suivant).

24. Quartiers des illithids

Cet édifice est très dangereux, et les PJ ont tout intérêt à tenter d'attirer les trois illithids à l'extérieur et à les séparer plutôt qu'à essayer de les combattre tous ensemble. Surtout, n'oubliez pas d'utiliser les pouvoirs spéciaux des flagelleurs mentaux au combat. Ces créatures se considèrent comme les maîtres de la cité, avec leur camarade qui sert de "conseiller" au prêtre-roi. Ils sont arrogants et se croient supérieurs, mais vivent comme des reclus. Ils ne sortent de leurs quartiers que si l'on a absolument besoin d'eux (pour inspecter, par exemple, des esclaves nouvellement arrivés). Trois illithids vivent dans ce bâtiment. Leurs caractéristiques sont décrites sur la **fiche cartonnée #4**.

Le premier illithid eux a 41 pv et rapporte 9.000 PX. Le deuxième est un prêtre de niveau 7 (39 pv) ayant les sorts suivants : *détection du poison, imprécation, injonction ; connaissance des alignements, immobilisation des personnes, sieste** ; *contrôle des émotions**, *ténèbres éternelles* ; *domination mentale*. Il vaut 10.000 PX. Le troisième est le plus dangereux. C'est un prêtre de niveau 11 qui se nomme Zanticor. Il porte un *anneau de protection* +3 qui le rend CA 2, a 56 pv et mesure presque deux mètres dix de haut. Ses sorts sont les suivants : *imprécation, injonction* (x2), *ténèbres* (x2) ; *charme-personne, discours captivant, immobilisation des personnes, moment propice** ; *contrôle des émotions* (x2), *ténèbres éternelles* (x2) ; *détection des mensonges, domination mentale**, *manteau de terreur* ; *force du champion**, *vision véritable* ; *vieillissement d'une créature*. Ce terrible adversaire rapporte 12.000 PX.

Tous ces illithids possèdent des trésors. Le premier, incroyablement vaniteux, porte des kilos de chaînes en or autour du cou (valeur totale 4.400 po). Le deuxième possède deux anneaux, le premier serti d'un rubis et le second d'une émeraude (valeur 1.500 po chacun), ainsi qu'un pendentif en platine, décoré d'oreilles de drows et de pierres de lune (valeur 1.600 po). Pour sa part, Zanticor porte une superbe robe tissée d'or et de platine, à laquelle ont été rajoutés des péridots, perles et autres pierres de lune (valeur 12.000 po). Sa tête est ceinte d'une couronne réduite à sa plus simple expression (un cercle d'argent) et ornée de signes semblables aux symboles de dominants. Il s'agit de la *couronne de domination des derros*, qui est décrite plus bas. Chacun des deux autres flagelleurs mentaux arbore un symbole de dominant.

Au combat, ces illithids commencent par jeter des sorts de *charme-personne* et *d'immobilisation des personnes*, à l'exception du premier, qui ouvre les hostilité par une *décharge mentale*. Si les guerriers du groupe sont très puissants, les flagelleurs mentaux utilisent leur pouvoir de *lévitation* pour se mettre hors de portée et se servent ensuite de leurs sorts offensifs (*charme-personne, injonction, immobilisation des personnes, discours captivant, ténèbres éternelles* pour aveugler les jeteurs de sorts, etc.) avant de venir se battre au corps à corps. Zanticor essaye toujours de jeter *manteau de terreur* avant de combattre et utilise son sort de *moment propice* pour se donner davantage de chances de toucher son adversaire avec ses terribles tentacules. Il apprécie tout particulièrement la cervelle des nains et plaisante souvent avec ses collègues, en leur disant que son plaisir est encore augmenté par la rareté de ce mets. À sa ceinture pendent deux clefs de laiton permettant d'ouvrir la porte menant en 24g.

Les illithids ne sont pas pressés de mourir et, intelligents comme ils le sont, savent quand un combat est perdu et quand il vaut mieux s'enfuir. Tout flagelleur mental tombant à 10 pv ou moins tente aussitôt de s'enfuir vers le Plan Astral grâce à son pouvoir de *changement de plan*. Puis, il rentre à la mer de la Nuit Éternelle pour prévenir ses maîtres de ce qui s'est produit dans la Cité de l'Étang de Verre.

Le salon dans lequel vivent les illithids (24a) est somptueusement décoré (belles tapisseries murales, fauteuils confortables, tapis, etc.). Les PJ peuvent en tirer un total de 5.000 po (mais un sort tel que *boule de feu* rend le tout invendable). Le prochain repas des flagelleurs mentaux (deux humains charmés de niveau 0) se trouve également dans cette pièce. Les salles 24b à 24e sont les chambres des illithids, plus une chambre d'amis. 24f est un petit temple dédié à Maanzecorian qui est représenté dans une petite alcôve murale par une statuette de quarante-cinq centimètres de haut. Coussins et tapis de petite taille sont éparpillés dans toute la pièce (ils valent un total de 2.000 po). C'est en 24g que se trouve le trésor des flagelleurs mentaux. La porte menant à cette pièce est fermée à clef et défendue par deux pièges mécaniques. Le premier est une aiguille enduite d'un poison mortel (type J ; mort en cas de jet de sauvegarde raté, 20 points de dégâts s'il est réussi) et le second est tout aussi horrible : une griffe métallique coupante comme un rasoir et montée sur un bras télescopique jaillit du bouton de porte et se referme sur la main de celui qui tente d'ouvrir, lui broyant muscles, tendons et ligaments et ne s'arrêtant qu'à l'os. Le PJ subit 15 points de dégâts et perd 1 point de Dextérité tant qu'il n'a pas bénéficié d'un sort de *guérison* ou de *restauration*.

À l'intérieur de la salle se trouve un garde chargé de protéger le trésor des illithids. Il s'agit d'un gardien de pierre ayant l'apparence d'une statue de flagelleur mental (taille réelle).

Gardien de pierre : CA 2 ; VD 9 ; DV 4+4 ; pv 30 ; TAC0 15 ; #AT 2 ; Dég 1d8+1/1d8+1 (poings) ; DS immunisé contre le poison, les projectiles non-magiques et les sorts de type *terreur, charme* et *immobilisation*, le feu, le froid et l'électricité ne lui infligent que demi-dégâts, et les armes tranchantes que le quart de leurs dégâts normaux ; faiblesse spécifique : immédiatement tué par *transmutation de la pierre en chair, transmutation de la pierre en boue, façonnage de la pierre* ou *excavation* (pas de jet de sauvegarde) ; TA M (1,80 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 420.

Il y a deux coffres dans cette pièce. Tous deux sont verrouillés et piégés, et c'est le prêtre Ilsenzendren, vivant au palais du prêtre-roi, qui en détient les clefs. Le piège du premier consiste en un dégagement de gaz (identique à un sort de *nuage mortel ;* remplit toute la salle en 1d3 rounds), celui du second étant un mécanisme à ressort incorporé à son couvercle qui projette dix fléchettes si le coffre est ouvert de toute autre manière que par la clef. Chacun de ces projectiles s'orne d'une minuscule bulle de verre à sa pointe. Les fléchettes ont un TAC0 de 12, et même si elles ne provoquent aucun dégât, la bulle de verre éclate en cas d'impact et dégage un acide extrêmement corrosif qui inflige 1d6+4 points de dégâts par round et continue de faire effet pendant 1d4+2 rounds (à moins que l'acide soit lavé à l'aide d'un solvant). Dans le même temps, les vapeurs dégagées par l'acide affectent le PJ touché comme un sort de *nuage puant*. L'acide traverse une armure métallique en un round, chaque point de bonus d'une armure magique lui permettant de résister pendant un round de plus (bien sûr, une armure magique a droit à un jet de sauvegarde sur le tableau des objets pour résister à la corrosion). Tant que l'acide est en train de ronger son armure, le PJ ne subit pas de dégâts mais est tout de même affecté par les vapeurs. Toute arme ou armure corrodée par l'acide devient totalement inutilisable.

Le premier coffre contient des sacoches dans lesquelles se trouvent 2.800 pa, 5.400 pe, 6.300 po et 3.200 pp, ainsi que des bourses et des boîtes pleines de pierres précieuses (pour une valeur totale de 11.000 po). Le second coffre renferme une boîte contenant six *potions de domination*, un tube à parchemin en ivoire décoré dans lequel se trouve un parchemin pour magicien (écrit au 12ème niveau) sur lequel sont inscrits les sorts *vol, globe d'invulnérabilité, éclair* et *peau de pierre*, un carquois contenant vingt *carreaux d'arbalète +3* et un objet magique dérobé aux drows : une *baguette de boules collantes* à laquelle il reste encore 18 charges (4.500 PX). Cet objet permet de tirer des boules collantes jusqu'à dix-huit mètres de distance ; quiconque est touché par l'une de ces boules doit bénéficier d'un jet réussi de sauvegarde contre baguette sous peine de se retrouver irrémédiablement englué. Cette colle est si puissante que les créatures très fortes peuvent déchirer leurs propres muscles en essayant de se libérer. Une *boule collante* ne peut être dissoute que par de l'alcool. Leur résistance innée à la magie empêche les illithids d'utiliser cette baguette.

Couronne de Domination des Derros

Ce surprenant objet a été conçu par les aboleths. Il permet à qui le porte de jeter un sort de *domination de masse* sur les derros, qui ne bénéficient alors plus de leur résistance à la magie pour se protéger (mais ils peuvent tout de même profiter d'un jet de sauvegarde assorti d'un malus de -2). Cet effet de la couronne peut être

déclenché une fois par jour, l'objet affectant jusqu'à 10 DV de derros par niveau de son porteur. L'effet de *domination* est extrêmement puissant, et les ordres contraires à la nature de la créature affectée ne lui permettent pas de bénéficier de bonus au jet de sauvegarde, sauf s'ils sont manifestement suicidaires. Le porteur de la couronne ne peut, à aucun moment, dominer plus de 20 DV de derros par niveau (ainsi, un prêtre de niveau 10 pourrait tenter de dominer 100 DV de derros par jour, mais ne pourrait jamais en contrôler plus de 200 DV). La couronne ne peut jamais convoquer les derros.

Mais se servir de cet objet n'est pas sans effet néfaste. À chaque utilisation, il y a 2 % de chances cumulables que le porteur de la couronne soit lui-même plus réceptif au pouvoir de *domination* des aboleths. Dans ce cas, ses jets de sauvegarde contre *domination* et tous les sorts apparentés (*charme, suggestion*, etc.) subissent un malus de -4. Pire, il y a 1 % de chances (cumulable) par jour qu'un PJ ainsi affaibli se fasse remarquer par un savant aboleth qui devient aussitôt conscient de l'identité du porteur de la couronne, mais aussi de ses pensées, de ses émotions et de ses plans. Le savant cherche alors à l'attirer vers son antre à l'aide de sorts tels que *suggestion*. La *couronne de domination des derros* ne peut être utilisée que par un prêtre ou un magicien. Elle ne peut être rechargée que par un magicien de niveau 16 ou plus.

Notez que, dans cette campagne, les derros renégats et les serviteurs contrôlés par la couronne se haïssent tellement que, si cet objet est utilisé pour les obliger à lutter côte à côte, le premier jet de sauvegarde est effectué sans malus et tous les derros bénéficient un autre jet de sauvegarde chaque jour pour se libérer du pouvoir de domination. Les derros libérés de l'emprise de la couronne deviennent aussitôt les ennemis jurés de son porteur et le traquent avec une grande détermination pour le tuer et détruire la couronne.

25. Grand bassin des ixzans

Il n'y a aucun toit au-dessus de cette large étendue d'eau. Une grande statue d'Ilxendren (voir **fiche cartonnée** #5) se dresse au centre du bassin, où l'eau est profonde de sept mètres cinquante. De cette sculpture irradie un sort de *protection contre le bien sur 9 mètres*. Il est impossible de le faire disparaître de façon permanente, mais un sort de *dissipation de la magie* réussi (contre le 16ème niveau) annule l'effet de la protection pendant un round par niveau du jeteur de la dissipation. Plusieurs passages en forme d'arche relient cette salle à l'Étang de Verre (26), ce qui permet aux ixzans de s'y rendre de temps en temps. Il y a un grand nombre d'ixzans dans ce bassin, qui se répartissent comme suit :

- Six d'entre eux ont 2+2 DV (pv 18, 16, 15, 13, 11 et 8) ;
- Quatre ont 3+3 DV (pv 23, 20, 16 et 12) ;
- Quatre ont 4+4 DV (pv 30, 27, 24 et 22) ;
- Deux ont 6+6 DV (pv 40 et 30).

Il y a également quatre ixzans hors norme en ce lieu. Le premier est un mutant ayant à la fois un dard venimeux à la queue et de la bave corrosive (6+6 DV, 40 pv et 1.400 PX), tandis que les trois autres sont des jeteurs de sorts :

Prêtre ixzan (niveau 8) : CA 4 ; VD 3, natation 12 ; DV 6+6 ; pv 46 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 3d4 (morsure) ; AS sorts ; DS sorts, jet de sauvegarde à +4 contre les sorts qui affectent l'esprit (Sagesse élevée) et contre les illusions et les sorts liés à l'élément eau, les armes contondantes inférieures à +3 ne lui infligent que demi-dégâts, peut pratiquer la magie malgré un sort de silence ; TA G (2,10 m d'envergure) ; NM champion (16) ; Int supérieure (14) ; AL CM ; PX 1.400. SAG 18. Sorts : *imprécation, protection contre le bien, ténèbres ; immobilisation des personnes, marteau spirituel, résistance au feu ; cécité* (x2), *prière ; action libre, manteau de terreur.*

Magicien ixzan (niveau 9) : CA 4 ; VD 3, natation 12 ; DV 5+5 ; pv 36 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3d4 (morsure) ; AS sorts ; DS voir ci-dessus ; TA G (2,40 m d'envergure) ; NM champion (16) ; Int exceptionnelle (16) ; AL CM ; PX 1.400. Sorts : *bouclier, force fantasmatique, projectile magique* (x2) ; *image miroir, invisibilité, lévitation ; boule de feu, dissipation de la magie, force spectrale ; métamorphose d'autrui, tentacules noirs d'Evard ; cône de froid.*

Grand magicien ixzan (niveau 12) : CA 4 ; VD 3, natation 12 ; DV 6+6 ; pv 44 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 3d4 (morsure) ; AS sorts ; DS voir ci-dessus ; TA G (2,40 m d'envergure) ; NM champion (16) ; Int géniale (18) ; AL CM ; PX 2.000. Sorts : *bouclier, projectile magique, protection contre le bien, vapeur colorée ; détection de l'invisibilité, image miroir, motif hypnotique, toile d'araignée ; dissipation de la magie, éclair, respiration aérienne, vol ; assassin fantasmatique, charme-monstres, invisibilité majeure, tempête glaciale ; débilité mentale, mur de force, nuage mortel, télékinésie ; globe d'invulnérabilité.*

Les jeteurs de sorts sont rusés et habitués à combattre de concert. Le prêtre commence toujours par jeter *prière*, puis *action libre* (sur lui-même) et enfin *cécité* sur ses ennemis. Lorsqu'il est prêt à combattre, il jette *manteau de terreur*. Les magiciens commencent par leurs sorts défensifs (*bouclier, image miroir, invisibilité majeure, globe d'invulnérabilité*), qu'ils font suivre de *lévitation* et de *vol* pour sortir de leur bassin. Ils aiment bien débuter leur assaut à l'aide de *cône de froid* et *tempête glaciale*, sauf s'ils sont attaqués au contact, auquel cas *projectile magique* devient leur sort de prédilection.

26. Dôme de l'Étang de Verre

Un escalier en pierre ciselée monte jusqu'à une énorme porte (quatre mètres cinquante de haut) à double battant et armature de bronze. Elle est fermée de l'intérieur par une barre et les PJ doivent normalement attendre qu'on leur ouvre. Deux prêtres gardiens du temple (niveau 6) vivent en 26b et 26c et sont chargés d'accepter les offrandes. Les PJ doivent présenter pour plus de 20.000 po en perles ou pierres précieuses bleu-vert pour être autorisés à entrer. Si tel est le cas, chacun d'entre eux reçoit un petit pendentif argenté (valeur

20 po) et peut se rendre à l'Étang de Verre proprement dit. Les talismans qui leur ont été confiés annulent les malus au combat qu'impose ce lieu, mais ils doivent être portés pour se révéler d'une quelconque efficacité (ils sont inutiles si on les garde dans sa poche ou dans son paquetage). Une fois que les PJ ont versé leur contribution, les prêtres frappent à trois reprises à la porte. Deux autres gardiens (prêtres de niveau 7) ouvrent alors cette dernière de l'intérieur et permettent aux PJ d'entrer.

Le dôme s'élève jusqu'à une hauteur maximale de dix-huit mètres en son point central. Les murs de cette salle semblent être faits de nacre et luisent constamment. Tout comme l'eau de l'étang, ils dégagent une aura de magie de type protection. Il s'agit là d'un lieu consacré, et quiconque s'attaque aux kuo-toas ou à la statue qui s'y trouvent est affecté pendant trois tours par un sort de *prière* inversé et d'efficacité doublée (-2 à tous les jets de toucher, de dégâts et de sauvegarde). Les PJ portant les talismans en forme de pince qui leur ont été confiés à l'entrée sont immunisés contre ce sort.

Une plage de marbre poli (26d) entoure un bassin de forme inégale, sauf au nord où un mur de rocheverre (26e) sépare l'Étang de Verre du bassin des ixzans. L'Étang de Verre est profond de neuf mètres et son eau est d'un bleu brillant. Aucun sort, pas même *vision véritable*, ne permet de distinguer ce qui se trouve sous la surface. Au centre de l'étang se dresse un piédestal en pierre sur lequel est posée une statue haute de quatre mètres cinquante et représentant la Mère des Océans. Devant la statue est installé un autel sur lequel sont posés des objets rituels décrits ci-dessous. Il y a également trois grosses statues en pierre de prêtres kuo-toas et le prêtre Googlaboorp est toujours présent. La porte menant en 27 est généralement entrouverte pour permettre aux prêtres résidant dans cette pièce de se ruer à la défense de l'Étang de Verre en cas d'assaut.

Le bassin ne peut être traversé à l'aide de sorts tels que *vol, lévitation, porte dimensionnelle* ou *téléportation*. Pour se rendre de l'autre côté, il faut nager ou utiliser un sort de *marche sur l'eau*. Si Bagoorgoop (voir 28) accompagne les PJ, il peut traverser l'étang à la nage sans le moindre risque. Les PJ faisant une offrande à Blibdoolpoolp s'apercevront bien vite que la Mère des Océans n'en a cure, ce qui n'est pas forcément le cas des dieux des prêtres du groupe (à vous de décider). Si les PJ font preuve d'hostilité, voici les adversaires qu'ils doivent affronter dans cette salle somptueuse.

Googlaboorp, prêtre de niveau 10 : CA 2 (*anneau de protection +2*) ; VD 9, natation 18 ; pv 60 ; TAC0 11 (7 grâce à son *trident à deux mains +3* et à son bonus de Force) ; #AT 1 ; 1d8+5 (*trident à deux mains +3*, bonus de Force) ; AS sorts ; DS sorts, +2 à tous les jets de sauvegarde (*anneau de protection*), +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (Sagesse élevée), champ de vision très étendu (180°), détecte les créatures invisibles, astrales ou éthérées, infravision (20 m de portée), détecte les vibrations (à 10 m), rarement surpris (1 chance sur 10), immunisé contre le poison, la paralysie, les illusions et les sorts qui n'affectent que les humains et les demi-humains, l'électricité ne lui inflige que demi-dégâts et les *projectiles magiques* seulement 1 point par projectile, ses sécrétions corporelles ne laissent que 25 % de chances de réussir à toutes les attaques visant à le saisir ou à l'immobiliser (y compris *toile d'araignée*) ; faiblesses spécifiques : jet de sauvegarde à -2 contre le feu, -1 au toucher en cas de vive *lumière* ; TA G (2,40 m) ; NM fanatique (17) ; Int supérieure (14) ; AL NM ; PX 6.000. FOR 17, SAG 18. Sorts : *effroi* (x2), *imprécation, injonction* (x2), *ténèbres ; connaissance des alignements, détection des charmes, immobilisation des personnes* (x2), *obscurcissement, sanctification* ; prière, ténèbres éternelles* (x2) ; *détection du mensonge, divination, langues ; mise à mort, transmutation de la boue en pierre.* Facultés spécifiques : *décharge électrique* (spécial), *élévation* ou *abaissement des eaux, tempête glaciale* et *symbole de folie* (une fois par jour). Ce prêtre porte autour du cou une chaîne en argent ornée de trois pendentifs en platine représentant une tête et deux pinces de homard, chaque pendentif étant serti d'une superbe perle noire (valeur totale 16.000 po).

Prêtres gardiens de niveau 7 (2) : CA 4 ; VD 9, natation 18 ; pv 37, 36 ; TAC0 13 (12 grâce à leur bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+1 (épieu, bonus de Force) ou spécial (bâton-pince) ; AS sorts, bâton-pince ; DS comme ci-dessus, mais sans l'*anneau de protection* et avec seulement +3 au jet de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (Sagesse élevée) ; faiblesses spécifiques : comme ci-dessus ; TA M (1,80 m) ; NM fanatique (18) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 2.000 chacun. FOR 17, SAG 17. Sorts : *effroi, injonction, purification (de la nourriture et) des boissons* (x3) ; *connaissance des alignements, détection des charmes, immobilisation des personnes* (x2), *obscurcissement ; contamination, prière, ténèbres éternelles ; bassin divinatoire.* Facultés spécifiques : *décharge électrique* (spécial), *élévation* ou *abaissement des eaux* et *tempête glaciale* (une fois par jour).

Prêtres gardiens de niveau 6 (2) : CA 4 ; VD 9, natation 18 ; pv 31, 30 ; TAC0 15 (14 grâce à leur bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+1 (épieu, bonus de Force) ; AS sorts ; DS comme ci-dessus, mais sans l'*anneau de protection* et avec seulement +2 au jet de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (Sagesse élevée) ; faiblesses spécifiques : comme ci-dessus ; TA M (1,95 m) ; NM sans peur (19) ; Int supérieure (14) ; AL NM ; PX 1.400 chacun. FOR 17, SAG 16. Sorts : *effroi* (x2), *purification (de la nourriture et) des boissons* (x3) ; *connaissance des alignements, immobilisation des personnes* (x3), *sanctification* ; mort simulée, ténèbres éternelles.* Facultés spécifiques : *décharge électrique* (spécial), *élévation* ou *abaissement des eaux* (une fois par jour).

Statue de la Mère des Océans : CA -2 ; VD 9 + spécial (*marche sur l'eau*, VD 9) ; DV 18 ; pv 80 ; TAC0 3 ; #AT 2 ; Dég 2d8/2d8 (pince/pince) ; AS pouvoirs assimilés à des sorts (voir ci-dessous), morsure (voir ci-dessous) ; DS immunisée contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +2, soignée de tous les dégâts subis par une *transmutation de la boue en pierre*, immunisée contre tous les autres sorts sauf ceux qui sont détaillés ci-après ; faiblesses spécifiques : *transmutation de la*

pierre en boue lui fait l'effet d'un sort de *lenteur* pendant 2d6 rounds, *transmutation de la pierre en chair* annule pendant un round son immunité contre les attaques infligeant des dégâts physiques ; TA E (4,50 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL NM ; PX 13.000. Facultés spécifiques : *blessures graves, effroi, faiblesse, ténèbres éternelles, pinces glacées* (sort similaire à mains brûlantes, si ce n'est que les dégâts sont provoqués par un froid intense), *rayon débilitant, ténèbres éternelles*. Ces pouvoirs se manifestent aléatoirement, au rythme d'un par round.

Mais cette statue possède également d'autres modes d'attaque. Elle peut, par exemple, commander les homards géants et élémentaux d'eau occupant l'étang. Si ses deux pinces atteignent sa cible dans le même round, l'infortunée est saisie (ce qui l'empêche de frapper) puis amenée jusqu'à la tête de homard de la Mère des Océans, qui tente de la mordre pour lui infliger 2d8 points de dégâts supplémentaires. De plus, si le dé jeté pour déterminer si la morsure porte obtient un résultat de 19 ou de 20, la victime est décapitée et meurt sur l'instant. Après avoir été mordu, un PJ est aussitôt jeté dans l'étang (à moins que la statue ne l'y laisse tout simplement tomber). La statue continue d'attaquer tant que les PJ se livrent à des actes hostiles dans cette salle. Elle se régénère des dégâts qu'elle a subis au rythme de 2 points à chaque tour.

Élémentaux d'eau (2) : CA 2 ; VD 6, natation 18 ; DV 16 ; pv 91, 77 ; TAC0 5 ; #AT 1 ; Dég 5d6 (vague) ; DS immunisés contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +2 ; faiblesse spécifique : repoussés par un sort de *protection contre le mal* ou de *protection contre le bien ;* TA E (4,80 m de haut) ; NM sans peur (20) ; Int faible (5) ; AL N ; PX 10.000 chacun. Ces élémentaux attaquent dès que la statue le fait, mais deviennent inertes lorsqu'elle est détruite.

Homards géants (16) : CA 2 ; VD 6, natation 12 ; DV 4+1 ; pv 20 (x4), 18 (x4), 17 (x4), 15 (x4) ; TAC0 17 ; #AT 2 ; Dég 2d4+1 / 2d4+1 (pince / pince) ; AS embuscade (-2 au jet de surprise de l'adversaire) ; DS les armes contondantes dont le bonus magique est inférieur à +2 ne leur infligent que demi-dégâts ; TA M (1,80 m de long) ; NM élite (14) ou sans peur (20) s'ils sont commandés par un prêtre ou par la statue ; Int animale (1) ; AL N ; PX 270 chacun. Les homards sont agressifs et attaquent quiconque entre dans l'étang. Sur ordre des prêtres kuo-toas, ils peuvent sortir du bassin pour venir affronter les PJ se trouvant dans la salle.

Si la statue de Blibdoolpoolp est détruite (ce qui rapporte un joli total de PXS aux PJ), tous les prêtres de cette salle sont étourdis pendant 1d4 rounds et ont 10 % de chances de sombrer dans la démence. Par la suite, tous les prêtres kuo-toas de la cité subissent un malus de -1 à leurs jets de toucher, de dégâts et de sauvegarde et sont incapables de mémoriser des sorts supérieurs au deuxième niveau.

Sur l'autel qui fait face à la statue se trouvent deux énormes palourdes (larges d'un mètre cinquante), décorées de nacre et de filigrane d'argent et contenant un total de quatorze perles. La plupart de ces dernières valent 1.000 po chacune, mais quatre d'entre elles sont d'une pureté exceptionnelle et valent chacune de 1.000 à 4.000 po de plus. Il y a également une tenue de prêtre, de petites statuettes en argent, des pinces de homard en argent, serties de perles, et d'autres objets de ce genre, pour une valeur totale de 8.000 po. Au fond de l'étang sont disséminées des perles et pierres précieuses offertes à la déesse et pouvant rapporter un total de 72.000 po.

27. Quartiers des prêtres

C'est ici que résident les prêtres chargés de la protection de l'Étang de Verre. Les quatre prêtres qui se trouvent ici lorsque les PJ arrivent (deux de niveau 7 et deux de niveau 6) sont semblables en tout point aux prêtres gardiens de 26, si ce n'est que l'un des prêtres de niveau 6 possède un épieu +2. Tous quatre se précipitent vers l'Étang de Verre en cas d'attaque. La décoration murale de cette pièce est identique à celle de la salle du dôme. De plus, une statuette en marbre de la Mère des Océans, haute de cinquante-trois centimètres et pesant quarante-cinq kilos, se dresse sur un piédestal installé dans cette pièce. Elle vaut 3.000 po.

28. L'ovale

Ce bâtiment de forme surprenante accueille le fils du prêtre-roi, un capitaine extrêmement brutal qui a exigé d'avoir son propre palais, distinct de celui de son père. Ce monstre y tient donc sa cour, entouré de ses laquais et de ses flagorneurs. Bagoorgoop est animé par une terrible haine de son père, des ducs de la cité et plus encore des illithids. Il n'est pas impossible que les PJ parviennent à s'allier avec lui. Pour ce faire, ils doivent discuter avec lui et le convaincre de se joindre à leur cause en lui en expliquant que leur objectif est de tuer les illithids et de renverser le prêtre-roi. S'ils sont bien clairs sur le fait qu'ils n'ont pas l'intention de massacrer les kuo-toas jusqu'au dernier (ce qu'ils peuvent en effet se permettre d'éviter), Bagoorgoop est d'accord pour combattre de leur côté, et ses laquais sont tellement terrorisés par leur maître qu'ils font de même (mais leur NM est seulement égal à 10).

Bagoorgoop peut aussi révéler aux PJ que le pouvoir de son père est lié à la statue de 26. Si cette dernière est détruite, le pouvoir de tous les prêtres en sera fortement diminué, et celui du prêtre-roi également. Bagoorgoop en salive d'avance. Il attend bien évidemment de son alliance avec les PJ qu'elle fasse de lui le Roi Bagoorgoop et n'a d'autres intérêts que l'assaut du palais royal, la destruction de la statue de Blibdoolpoolp et le massacre des ducs et des illithids. Il refuse de prendre part à tout autre combat. Notez que si les PJ possèdent Écailleuse, celle-ci doit être persuadée d'accepter une alliance avec un kuo-toa, et son porteur devra lui faire comprendre qu'il ne s'agit, bien sûr, que d'une ruse et qu'elle pourra se repaître du sang gluant de Bagoorgoop lorsqu'il ne sera plus d'aucune utilité.

Si Bagoorgoop est attaqué, il se défend bien sûr, mais ne va jamais combattre dans un autre quartier de la ville. S'il survit à l'assaut des PJ, il se contente de s'enfermer dans son palais.

Bagoorgoop, capitaine kuo-toa (guerrier de niveau 10) : CA 4 (base) ou -2 (*bouclier* +2, bonus de Dextérité) ; VD 9, natation 18 ;

DV 10 ; pv 70 ; TAC0 11 (6 avec son *harpon* +2 et son bonus de Force ou avec son *épée* +2 et son bonus de Force) ; #AT 3/2 ; Dég 1d8+8 (*épée longue* +2, bonus de Force) ou 2d6+8 + spécial (*harpon de foudre* +2, bonus de Force) ; AS harpon (voir ci-dessous) ; DS champ de vision très étendu (180°), détecte les créatures invisibles, astrales ou éthérées, infravision (20 m de portée), détecte les vibrations (à 10 m), rarement surpris (1 chance sur 10), immunisé contre le poison, la paralysie, les illusions et les sorts qui n'affectent que les humains et les demi-humains, l'électricité ne lui inflige que demi-dégâts et les *projectiles magiques* seulement 1 point par projectile, ses sécrétions corporelles ne laissent que 25 % de chances de réussir à toutes les attaques visant à le saisir ou à l'immobiliser (y compris *toile d'araignée*), bouclier couvert de colle (25 % de chances d'engluer l'arme de l'adversaire) ; faiblesses spécifiques : jet de sauvegarde à -2 contre le feu, -1 au toucher en cas de vive *lumière* ; TA G (2,25 m) ; NM sans peur (19) à cause de sa ferveur démente ; Int élevée (12) ; AL NM ; PX 4.000. FOR 18/00, DEX 17, CON 16.

Le harpon magique de Bagoorgoop a autant de chances que les autres de s'accrocher à sa cible si cette dernière ne bénéficie pas de la réussite d'un jet de sauvegarde de 13 ou plus (la victime est alors étourdie pendant 1d4 rounds et peut être attirée vers Bagoorgoop). Il génère également une puissante décharge électrique chaque fois qu'il frappe un adversaire (4d6 points de dégâts dans un rayon de trois mètres, jet de sauvegarde contre baguette pour demi-dégâts). Chaque décharge draine une charge ; le harpon, qui vaut 3.000 PX, en a encore 41. Cette arme peut être utilisée par un humain ou un elfe capable de manier le harpon, l'épieu ou le javelot, mais avec un malus de -3 au toucher car il a été conçu pour un kuo-toa (son équilibre et la largeur de son manche sont loin d'être idéaux pour un humain ou un elfe). Si votre campagne ne tient pas compte des compétences martiales, cette arme n'est pas utilisable par les PJ. La garde personnelle de Bagoorgoop se compose d'un lieutenant (pv 54), de deux surveillants de niveau 4/4 (pv 30 et 27) et de douze kuo-toas ordinaires (pv 12x4, 11x4 et 10x4).

Les décorations de cet opulent palais peuvent rapporter jusqu'à 5.000 po (poids total de 50 kilos). Bagoorgoop a dérobé une partie du trésor de son père qu'il a cachée dans un coffre en 28f. Ce dernier est verrouillé (Bagoorgoop garde la clef sur lui) mais non piégé. Il contient des sacoches renfermant 4.000 pa, 4.000 po et 2.000 pp, un coffret en bois dur orné de nacre (valeur 700 po) dans lequel on peut trouver des perles et des pierres précieuses de qualité (valeur totale 12.000 po) ainsi qu'une bourse recelant des petits ornements et babioles pour un total de 3.000 po. Il y a également une fiole en cristal contenant une *potion de changement de forme*. Bagoorgoop n'est pas sûr que ce liquide soit magique, mais il s'en doute (il en craint néanmoins tellement les conséquences, qu'il n'a jamais essayé d'y goûter). Le fait de boire cette potion permet d'être affecté comme par un sort de *changement de forme* (durée 3d4+6 rounds) et donc de se transformer en monstre et de bénéficier des attaques et des défenses spéciales de la créature choisie. Deux limitations sont toutefois assorties à cet objet : il est impossible de se transformer en créature d'un autre plan et la forme choisie ne peut avoir plus de DV que le buveur de la potion n'a de niveaux. Lorsque la potion cesse de faire effet, celui qui l'a bue récupère 10-60 % des points de vie qu'il a perdus, un peu comme un druide retrouvant son apparence normale après s'être transformé en animal. Il est impossible de deviner quel est l'effet de cette potion en en buvant une goutte ; il faut pour cela utiliser un sort d'*identification*. La potion rapporte 500 PX.

29. Caserne des surveillants

Un puissant détachement de surveillants est posté ici pour défendre la porte secondaire de la cité et escorter les illithids venus de la mer de la Nuit Éternelle. Il y a là six surveillants de niveau 5/5 (pv 30x3 et 25x3), quatre de niveau 4/4 (pv 21, 20, 18 et 16) et le surveillant en chef.

Surveillant en chef (guerrier/voleur de niveau 6/6) : CA 0 (*anneau de protection +2, cape de déplacement*) ; VD 9, natation 18 ; pv 36 ; TAC0 15 (11 grâce à son *épée courte +3* et à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+4 (*épée courte +3*, bonus de Force) ; AS talents de voleur (+4 au toucher et dégâts multipliés par trois en cas d'attaque sournoise) ; DS talents de voleur (déplacements silencieux 45 %, se cacher dans l'ombre 50 %), champ de vision très étendu (180°), détecte les créatures invisibles, astrales ou éthérées, infravision (20 m de portée), détecte les vibrations (à 10 m), rarement surpris (1 chance sur 10), immunisé contre le poison, la paralysie, les illusions et les sorts qui n'affectent que les humains et les demi-humains, l'électricité ne lui inflige que demi-dégâts et les *projectiles magiques* seulement 1 point par projectile, ses sécrétions corporelles ne laissent que 25 % de chances de réussir à toutes les attaques visant à le saisir ou à l'immobiliser (y compris *toile d'araignée*) ; faiblesses spécifiques : jet de sauvegarde à -2 contre le feu, -1 au toucher en cas de vive *lumière* ; TA G (2,10 m) ; NM fanatique (17) ; Int supérieure (14) ; AL NM ; PX 1.400. FOR 17. Ce kuo-toa possède une *baguette tisseuse* (17 charges) et deux *potions*, une de *force de géant des collines* et l'autre de *grands soins*. Il porte comme insigne de sa fonction une broche dorée, sertie de perles (valeur 4.500 po).

Les diverses pièces de cette caserne sont des dortoirs, des salles d'exercices et des salons. Il n'y a pas le moindre trésor dans cet édifice.

Baguette tisseuse

Lorsque cette baguette est pointée vers une créature distante de moins de trente mètres et que le mot de commande est prononcé, une petite boule de toile d'araignée jaillit de son extrémité. Aucun jet de dé n'est nécessaire pour déterminer si elle atteint sa cible, mais cette dernière peut l'éviter grâce à la réussite d'un jet de sauvegarde contre baguette ; sinon, elle se retrouve couverte d'un filet en toile d'araignée qui limite ses actions et sa capacité de



mouvement. Ce filet recouvre complètement une créature de taille P ou M, qui est affectée de la manière suivante : VD réduit à 1, -4 au toucher et aux dégâts, plus de bonus de Dextérité et le bouclier n'est plus pris en compte dans la CA. Les créatures de taille G ne sont qu'à moitié recouvertes et les effets du filet sont alors les suivants : VD diminuée de moitié, -2 au toucher et aux dégâts, plus de bonus de Dextérité. Les créatures de taille E et T ne sont que partiellement affectées : VD diminuée d'un quart, -1 au toucher et aux dégâts, -1 en Dextérité. Le filet persiste pendant un tour. Les créatures de taille M ou moins sont incapables de se libérer d'elles-mêmes et doivent se faire aider par des tiers. Il faut 1d3 rounds pour ôter le filet, sauf si la victime est de taille E ou T (dans ce cas, un seul round suffit). Les filets qui ratent leur cible atterrissent de 3 à 18 mètres derrière leur objectif, mais ne sont en rien gênants.
Une *baguette tisseuse* rapporte 3.000 PX. Elle peut être utilisée par n'importe quel PJ et peut être rechargée par un magicien de niveau 9 ou plus.

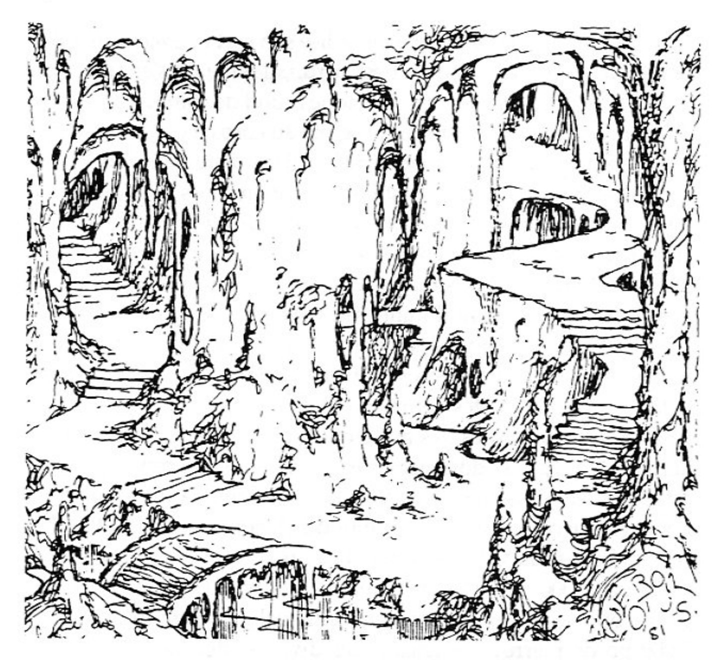
30. Gardes du corps du roi
Le palais tout entier de Bupgopgoorg est séparé du reste de la cité par un mur d'enceinte et un *mur de force* l'entoure complètement, sauf au niveau de la porte en 30a. Même s'il est désintégré, ce mur réapparaît au bout d'un tour. Quiconque désire pénétrer dans le palais doit donc d'abord franchir les gardes. 30a est une salle de réception dans laquelle se trouvent deux servantes kuo-toas incapables de se battre (CHA 17, 5 pv chacune). Elles sont chargées de faire entrer les visiteurs en 30b, un confortable salon doté de fauteuils, de tapis et même de flasques argentées contenant des alcools divers (les illithids savent apprécier les menus plaisirs matériels). Chacune des salles 30c et 30d accueille un capitaine (pv 61 et 64, respectivement), un lieutenant (pv 44 et 42) et trois surveillants de niveau 3/3 (20 pv chacun). Les PJ ont intérêt à avoir une excellente raison s'ils cherchent à se faire admettre en présence de Bupgopgoorg. Un sort de *charme-monstres* peut bien sûr se révéler très utile en ce lieu.

31. Salle du trône de Bupgopgoorg
C'est depuis cette splendide salle que le prêtre-roi des kuo-toas, totalement dominé par son "conseiller" illithid, règne sur son peuple. Ceux qui désirent être reçus par Sa Suprême Grandeur peuvent s'installer sur les bancs en pierre, extrêmement inconfortables, prévus à cet effet. Un magnifique trône serti de perles et de pierres précieuses domine cette salle éclairée par des globes de *lueur éternelle*. Les murs et le plancher

sont décorés de mosaïques représentant des kuo-toas et diverses créatures marines, tous ces êtres étant surveillés par une immense représentation de la Mère des Océans qui occupe tout le plafond. De chaque côté du roi se trouve un énorme capitaine (pv 71 et 70 ; tous deux bénéficient d'un bonus de +3 aux dégâts grâce à leur Force élevée et manient une *épée longue* +2) Ilsenzendren, le prêtre illithid, est également présent. Le prêtre-roi porte une armure de cuir lourd à laquelle ont été fixées des plaques de bronze doré et enchanté ; elle confère une protection équivalente à celle fournie par une *armure de plates en bronze* +2.

Bupgopgoorg, prêtre-roi des kuo-toas (prêtre/voleur de niveau 12/14) : CA 2 (base) ou -1 (*armure de plates en bronze +2, bouclier +2*) ; VD 9, natation 18 ; pv 91 ; TAC0 14 (11, 10 ou 9 grâce à son *épée longue +2, +3 contre les humains, +4 contre les demi-humains* et à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d8+4, +5 ou +6 (*épée longue +2, +3 contre les humains, +4 contre les demi-humains*, bonus de Force) ; AS sorts, talents de voleur (+4 au toucher et dégâts multipliés par cinq en cas d'attaque sournoise) ; DS sorts, +4 au jet de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (Sagesse élevée), talents de voleur (déplacement silencieux 60 %, se cacher dans l'ombre 60 %), champ de vision très étendu (180°), détecte les créatures invisibles, astrales ou éthérées, infravision (20 m de portée), détecte les vibrations (à 10 m), rarement surpris (1 chance sur 10), immunisé contre le poison, la paralysie, les illusions et les sorts qui n'affectent que les humains et les demi-humains, l'électricité ne lui inflige que demi-dégâts et les *projectiles magiques* seulement 1 point par projectile, ses sécrétions corporelles ne laissent que 25 % de chances de réussir à toutes les attaques visant à le saisir ou à l'immobiliser (y compris *toile d'araignée*), bouclier couvert de colle (25 % de chances d'engluer l'arme de l'adversaire) ; faiblesses spécifiques : jet de sauvegarde à -2 contre le feu, -1 au toucher en cas de vive *lumière* ; TA G (2,40 m) ; NM sans peur (20) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 9.000. FOR 18, CON 16, SAG 18. Sorts : *effroi* (x2), *injonction* (x3), *ténèbres* (x3) ; *connaissance des alignements* (x2), *détection des charmes, immobilisation des personnes* (x3), *sanctification** ; *cécité* (x2), *contrôle des émotions*, prière, ténèbres éternelles* (x2) ; *babil, détection du mensonge, divination, langues ; mise à mort, pierres acérées ; langages des monstres, pierres commères.* Facultés spécifiques : *décharge électrique* (spécial), *élévation* ou *abaissement des eaux, tempête glaciale* et *symbole de folie* (une fois par jour).

La splendide couronne en platine du roi est sertie d'aigues-marines, de perles et d'un diamant de taille exceptionnelle (valeur 11.000 po). Bupgopgoorg porte un *anneau d'action libre* et possède un parchemin rédigé au 12ème niveau, sur lequel sont inscrits les sorts de magicien suivants : *minuscules météores de Melf, suggestion, invisibilité majeure, métamorphose d'autrui* et *mur de fer*.



Ilsenzendren (prêtre illithid de niveau 11) : CA 3 (*anneau de protection* +2) ; VD 12 ; DV 8+4 ; pv 49 ; TAC0 11 ; #AT 4 ; Dég 2 pv + spécial (tentacules) ; AS sorts, *décharge mentale* (étourdit toutes les créatures se trouvant prises dans l'aire d'effet - un cône long de 20 m et large de 6 m à sa base, contre 1,50 m à son point d'origine - pendant 3d4 rounds sauf si elles réussissent un jet de sauvegarde contre sceptre/bâton/baguette), ses tentacules extraient le cerveau de la victime en 1d4 rounds (si elle résiste), voire 1 seul (si elle est charmée ou sans défense), pouvoirs assimilables à des sorts ; DS sorts, pouvoirs assimilables à des sorts, +2 aux jets de sauvegarde (*anneau de protection*) ; RM 90 % ; TA M (1,95 m) ; NM champion (16) ; Int géniale (18) ; AL LM ; PX 12.000. Sorts : *imprécation, injonction, protection contre le bien, sanctuaire, ténèbres ; discours captivant, immobilisation des personnes* (x2), *moment propice ; contrôle des émotions*, malédiction, ténèbres éternelles* (x2) ; *babil, domination mentale*, manteau de terreur ; colonne de feu, vision véritable ; vieillissement d'une créature**. Pouvoirs assimilables à des sorts (comme un mage de niveau 7, utilisables au rythme d'un par round, -4 au jet de sauvegarde de l'adversaire) : *changement de plan, charme-monstres, charme-personne, ESP, lévitation, projection astrale* et *suggestion*.

Ilsenzendren possède un symbole de dominant et un joli pendentif drow (un trophée de guerre) qu'il porte autour du cou. Ce bijou en or et argent a été ciselé avec soin et cinq belles spinelles d'un bleu très sombre y ont été incrustées (valeur 3.000 po).

Le prêtre-roi combat jusqu'à la mort dans sa salle du trône, car son orgueil ne peut lui permettre d'agir autrement. Le flagelleur mental commence par jeter des sorts, en priorité *babil* pour empêcher ses adversaires de coordonner leurs actions. Il se protège derrière un

capitaine pour éviter le combat et utilise son sort de *sanctuaire* s'il se sent menacé. S'il voit que tout est perdu, il tente de s'enfuir par le biais d'un *changement de plan*. À chaque round de combat, il y a 25 % de chances pour que le prêtre-roi se rue au corps à corps sans réfléchir, et cette probabilité monte à 50 % s'il est défié ou insulté. Dans le cas contraire, il ouvre les hostilité en ayant recours à ses plus puissants sorts, en commençant par son *symbole de folie*. Compte tenu de la probabilité que les sorts ne se déclenchent pas, il n'a recours à son parchemin qu'en cas de situation désespérée (il essaye alors de jeter *invisibilité améliorée* pour diminuer sa CA).

Si les PJ triomphent, ils peuvent récolter de nombreux trésors en ce lieu. Les pierres précieuses du trône valent un total de 10.000 po et tout un tas de petites gemmes (pour une même valeur globale) peuvent être desserties des mosaïques (un test de taille de gemme permet de ne pas endommager les pierres lorsque cette opération est effectuée, sans quoi leur valeur est diminuée de moitié). La luxueuse pièce 31b est la chambre du flagelleur mental. Le petit coffre glissé sous le lit est fermé à clef mais non piégé. Il contient 4.000 pa, 2.000 po, 1.000 pp, quatre *potions de domination* et une grosse bourse en peau de drow dans laquelle on peut trouver pour 7.000 po de pierres précieuses. Les diverses décorations de cette pièce (soie, tentures murales, une statuette en argent, etc.) peuvent être vendues 2.500 po (elles pèsent un total de 25 kilos). 31c est le sérail du prêtre-roi. Les cinq kuo-toas femelles (2 DV) qui y vivent ne combattent que si elles sont attaquées. 31d est la chambre du prêtre-roi. On peut y trouver un énorme lit recouvert de varech et pour 8.000 po de décorations (poids total 40 kilos).

Enfin, 31e est la salle des coffres de Bupgopgoorg. Sa porte est verrouillée (c'est le prêtre-roi qui a la clef). Quatre énormes coffres se trouvent à l'intérieur (eux aussi sont verrouillés et Bupgopgoorg porte également ces quatre clefs sur lui). Une serrure secrète est cachée dans le couvercle de chaque coffre (il faut bénéficier de la réussite d'un jet pour détecter les pièges pour les remarquer, sauf si l'on utilise un sort de *vision véritable*) et, à moins qu'elles ne soient découvertes et que la bonne clef soit à chaque fois utilisée, le piège protégeant trois des quatre coffres est activé dès que l'on essaye de l'ouvrir.

- Coffre #1. Piège : gaz mortel (jet de sauvegarde contre poison pour échapper à la mort ; quiconque réussit ce jet subit tout de même 20 points de dégâts) qui remplit toute la pièce en un seul round. Le coffre renferme quatre énormes sacs qui contiennent 76.000 pc, 44.000 pa, 52.000 pe et 21.000 po.

- Coffre #2. Piège : lame montée sur ressort (test de Dextérité pour l'éviter, sans quoi le PJ subit une terrible blessure à la main qui lui fait perdre 2 points de Dextérité tant qu'il n'a pas été soigné par un sort de *guérison* ou de *restitution*). Le coffre contient des sacoches pleines de perles (pour une valeur totale de 22.000 po) et une magnifique collection de carapaces et de pinces de homard auxquelles les kuo-toas accordent une énorme valeur (malheureusement, ils sont les seuls dans ce cas, mais si Bagoorgoop se trouve toujours avec le groupe, c'est là la part du trésor qu'il réclame).

- Coffre #3. Pas de piège. Il y a dans ce coffre toute une série d'armes d'apparat (dagues, épées courtes, etc.). Elles sont totalement inutilisables mais valent un total de 16.000 po (poids total : 100 kilos).

- Coffre #4. Piège : projections d'acide (1d8 points de dégâts à toute personne se trouvant à moins de trois mètres du coffre lorsqu'il est ouvert ; le PJ qui ouvre le coffre doit bénéficier d'un test de Dextérité réussi pour ne pas être atteint en plein visage, ce qui lui infligerait 3d8 points de dégâts et provoquerait de telles blessures que son Charisme serait diminué de 4 points jusqu'à ce qu'il ait reçu un sort de *guérison*). Il contient une *armure de plates +3* pouvant aller à un humain ou à un elfe, un *bouclier en bois +1*, une *boule de cristal* fixée à une représentation réduite en platine de griffes d'ombre des roches, une *baguette de givre* (17 charges) et un *bâton de soins* (21 charges) qui ne fonctionne qu'entre les mains d'un prêtre d'alignement bon. Celui qui utilise cet objet pour soigner une autre créature d'alignement bon gagne 100 PX par charge dépensée à condition que la créature ait réellement besoin d'être soignée. Enfin, une *cotte de mailles elfique +4* est emballée dans un grand morceau de soie d'araignée de superbe qualité (valeur 4.000 po).

32. Vers la mer de la Nuit Éternelle

Cette porte à double battant haute de quatre mètres quatre-vingts ressemble beaucoup à la porte principale de la cité (5). Elle est enchantée, ce qui fait qu'aucun type de magie ne peut transformer la matière qui la compose. Elle est aussi extrêmement lourde et résistante (on ne peut l'ouvrir qu'avec un jet réussi de barreaux et herses, les chances normales étant divisées par cinq en raison de son poids colossal). Une fois ouverte, elle révèle une large galerie s'enfonçant très rapidement dans les entrailles de la terre (pente à 15 %).

Victoire !

Les PJ triomphent lorsqu'ils ont détruit la statue de Blibdoolpoolp, tué le prêtre-roi et les trois ducs et obtenu un minimum de 100 PXS. À cet instant, la cité sombre dans le chaos. Les illithids s'enfuient au plus vite tandis que l'anarchie règne chez les kuo-toas. Cela ne signifie toutefois pas qu'ils ne constituent plus un danger pour les PJ, car ils continueront à attaquer ces étrangers honnis chaque fois qu'ils les verront. Mais la cité est désormais minée par les conflits internes et le nombre de kuo-toas survivants diminue de 10 % par semaine jusqu'à finalement se stabiliser à 10 % du total de départ. Aboleths et illithids ont perdu là un point d'appui précieux pour leur conquête du monde extérieur.

Les PJ ont porté à leurs adversaires un coup sérieux mais non fatal. Ils doivent maintenant effectuer toutes les préparations nécessaires et planifier leur expédition dans les entrailles mêmes de la terre. Mais peut-être se posent-ils encore quelques questions, et il serait logique qu'ils désirent revoir les elfes des roches vives. Ces deux points sont traités dans l'introduction du livre III.

Les Tréfonds Obscurs

La table dite des "Galeries supérieures" est utilisée jusqu'à ce que les PJ se soient enfoncés de cinquante kilomètres dans les Tréfonds Obscurs, suite à quoi la table des "Galeries inférieures" prend le relais. La table des "Abords de la cité" doit être consultée quand ils se trouvent à moins de quinze kilomètres de la Cité de l'Étang de Verre. Chaque fois qu'une table indique "choix du MD", opposez aux PJ des créatures similaires à celles qui occupent les plus proches cavernes. Par exemple, si les PJ se trouvent à proximité des grottes du seigneur des limons, faites-leur rencontrer des vases, des gelées ou encore des poudings.

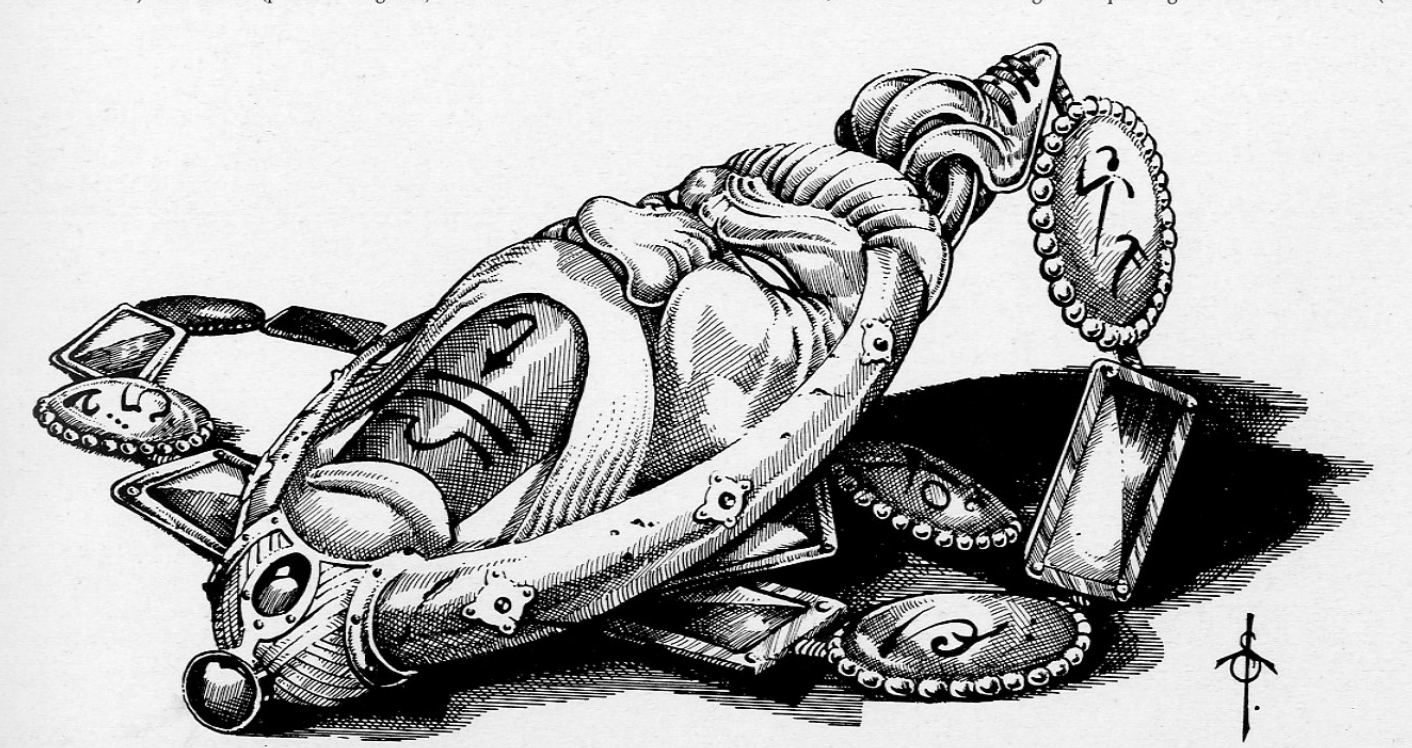
1d100	**Galeries supérieures**	**Galeries inférieures**
01-10	1d6+4 Crânes Sanglants	1d4+4 blêmes
11-20	1d8+4 gobelins	1 enlaceur
21-30	1d2 svirfnebelins	1 pouding noir
31-40	pas de rencontre	1d2 lézards souterrains
41-50	1 cube gélatineux	1d2 vases grises
51-60	1d6+2 quaggoths	1d2 gargouilles
61-70	1d3+2 ogres	1d2 âmes-en-peine
71-80	1d2 géants des collines	1 spectre
81-85	pas de rencontre	1 ver pourpre
86-90	pas de rencontre	1 xorn
91-95	choix du MD	1 rôde-dessus
96-00	choix du MD	choix du MD

1d100	**Aquatique**	**Abords de la cité**
01-20	1d3 vases cristallines	1 illithid + 1d3 + 1 derros
21-30	1d2 anguilles géantes	1d2 illithids
31-50	pas de rencontre	1d4+4 derros[1]
51-60	1 vodyanoï	1d4+2 kuo-toas[2]
61-70	1d2 poissons-chats géants	pas de rencontre
71-80	1d4+6 sangsues géantes	ravisseurs[3]
81-90	1d4+4 grenouilles géantes	utilisez la table des "Galeries inférieures"
91-00	choix du MD	choix du MD

[1] Dirigés par un savant à 5 DV.

[2] Dirigés par un lieutenant.

[3] Composez un groupe de PNJ d'alignement mauvais (niveau 1d3+4) escortant 1d6+2 prisonniers. Les esclaves sont des humains ou des demi-humains ; ils ont, chacun, 33 % de chances d'être un jeteur de sorts (prêtre ou magicien) de niveau 1d2. Les autres sont de niveau 1d3-1, un résultat de "zéro" signifiant qu'il s'agit d'individus normaux (1d6 pv).



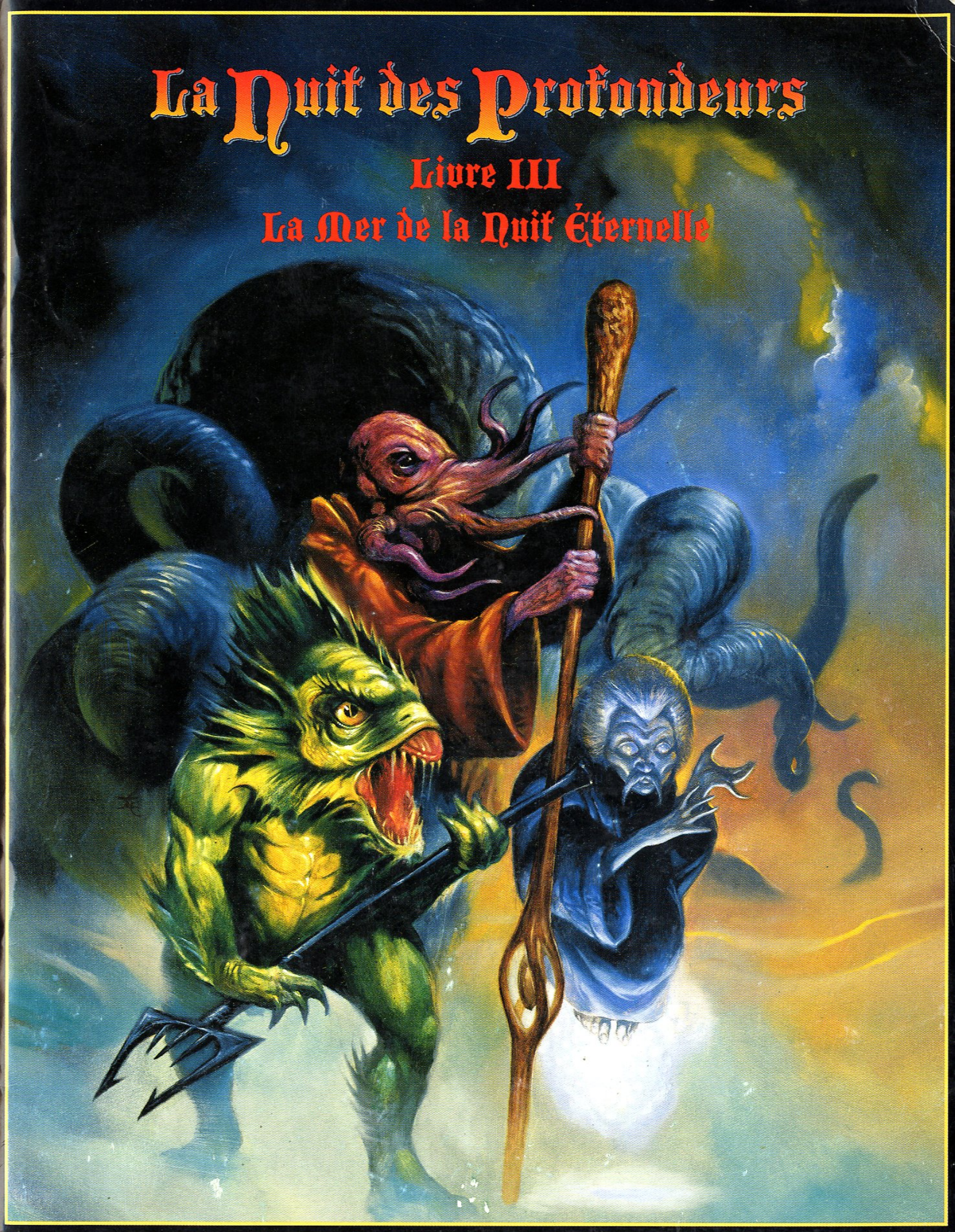


La Nuit des Profondeurs

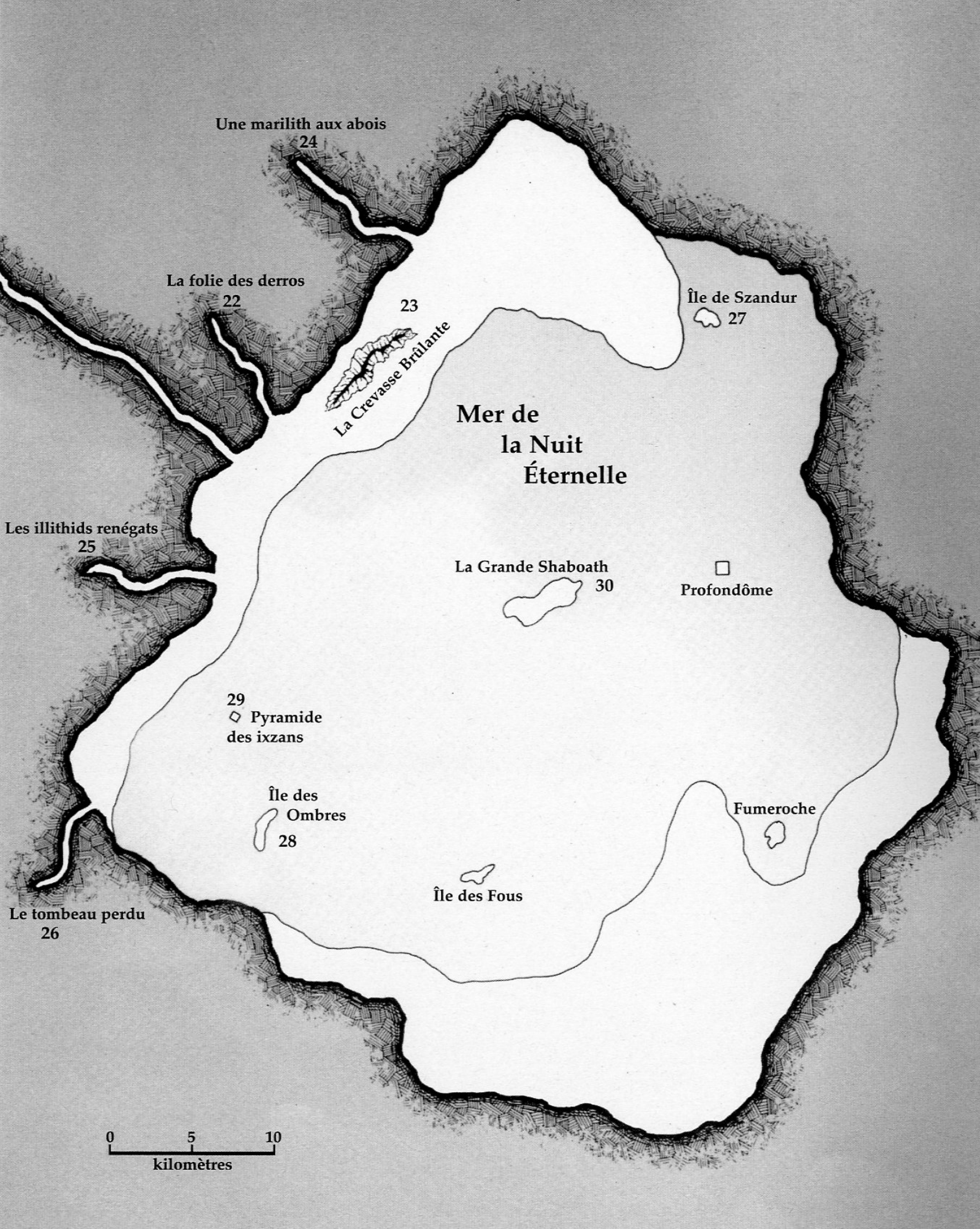
Livre II

Les périls des Tréfonds Obscurs




La Nuit des Profondeurs
Livre III
La Mer de la Nuit Éternelle

La mer de la Nuit Éternelle



Advanced Dungeons & Dragons®

La Nuit des Profondeurs

Livre III

La Mer de la Nuit Éternelle

Table des matières

Ont participé à la réalisation de ce produit :

Conception et écriture : Carl Sargent
Corrections : John D. Rateliff
Relecture : Miranda Horner et John D. Rateliff
Illustration de couverture : Jeff Easley
Illustrations de l'ouvrage : Arnie Swekel et Glen Michael Angus
Illustrations supplémentaires : David Trampier
Frises : Don Danowski
Conception graphique : Paul Hanchette et Don Danowski
Cartographie : Diesel, Roy M. Boholst et Dominik Willard
Direction artistique : Stephen A. Daniele
Composition : Nancy J. Kerkstra
Joueurs ayant testé le produit (Origins '95) : John Brenner, Robert Madigan, Mike Pace, Chris Vores, Courtney W Whipple et Thomas Wood

Édition française

Traduction : Éric Holweck
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de la SÀRL Nexus
Titre original : Night Below

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast
Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout, Belgium
+ 32-14-44-30-44

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15
http://www.descartes-editeur.com

Dans les entrailles de la terre

Les PJ devraient désormais tous se trouver entre le 9ème et le 11ème niveau. Il est également vraisemblable qu'ils possèdent une bonne quantité de puissants objets magiques (y compris armes et armures) acquis en cours de campagne. Grâce à eux, la Cité de l'Étang de Verre a sombré dans une anarchie incontrôlable, mais ils sont encore loin du terme de leurs épreuves.

La galerie partant de la porte de derrière de la citadelle des kuo-toas (32 sur le **plan 21**) s'enfonce pendant des kilomètres et des kilomètres dans les entrailles de la terre avant de finalement aboutir à la gigantesque caverne dans laquelle se trouve la mer de la Nuit Éternelle. Mais les PJ ont encore beaucoup de choses à faire avant d'emprunter ce terrible chemin. Ce chapitre d'introduction traite des points qui ont le plus de chances de retenir leur attention et vous annonce brièvement comment est censée se dérouler cette dernière étape de la campagne.

Des nouvelles des amis

Après avoir porté le coup de grâce à la Cité de l'Étang de Verre, les PJ peuvent désirer retourner à la surface ou aller voir les svirfnebelins ou les elfes des roches vives. Sans doute avec de bonnes raisons : peut-être pour se refaire une santé, aller rechercher quelques conseils ou tout simplement rendre compte de leurs exploits.

Les svirfnebelins

Il est bien évidemment possible que les gnomes des profondeurs ne soient plus les alliés des PJ si ces derniers ont monté un assaut conjoint avec les derros contre la cité des kuo-toas ou s'ils ont pénétré dans les catacombes des svirfnebelins sans leur offrir de contrepartie par la suite. Le second de ces crimes est impardonnable. Le premier peut, quant à lui, être expié si les PJ offrent la *couronne de domination des derros* aux svirfnebelins. S'ils le font de leur plein gré, Carmeneren leur en est extrêmement reconnaissante et leur pardonne leurs erreurs. Après un délai de 21+2d10 jours (elle a besoin de temps pour vendre ses pierres précieuses et effectuer ses achats), elle offre aux PJ les cadeaux qui suivent, en gage de leur amitié retrouvée : deux *potions de grands soins* par PJ, un parchemin pour prêtre rédigé au 14ème niveau (*conjuration d'animaux, guérison, protection contre le mal sur 3 mètres* et *marche sur l'eau*) et un autre de magicien, également écrit au 14ème niveau (*désintégration, mauvais œil, sphère glaciale d'Otiluke* et *transmutation de la pierre en chair*). Fous de joie de ne plus avoir à craindre les derros, les gnomes donnent également aux PJ toute la nourriture et la boisson qu'ils sont capables de porter.

Mais les PJ qui livrent la couronne à contrecœur et après qu'on la leur a demandée ne reçoivent aucun cadeau. Il en est de même si un gnome du groupe ayant accepté le rôle de champion des svirfnebelins a trahi la confiance qui lui a été faite. La vieille prêtresse possède un très grand sens pratique, aussi accepte-t-elle la couronne. Mais si l'alliance entre les gnomes et les PJ est reforgée, la confiance en reste absente. De toute manière, les svirfnebelins n'ont guère de choses à apprendre aux PJ sur les grandes profondeurs des Tréfonds Obscurs. Voici ce que sait Carmeneren.

Il ne fait aucun doute qu'une vaste caverne souterraine existe loin en dessous de la Cité de l'Étang de Verre. Et comme les victimes des enlèvements empruntent cette route, tout porte à croire qu'il s'agit là de la destination ultime des ravisseurs. Mais les svirfnebelins possèdent uniquement des renseignements de seconde main concernant ce lieu (ce sont des individus doués de bon sens, qui font donc tout leur possible pour ne pas s'en approcher). Ils savent que les illithids participent à la conspiration, vu que ces derniers font la navette entre cet endroit inconnu, la cité des kuo-toas et le monde de la surface. S'il faut en croire les rumeurs, une autre race encore plus puissante aurait fondé une communauté dans cette grande caverne, mais les gnomes ignorent de qui (ou de quoi) il s'agit. Ils savent en tout cas que les drows ne sont pas impliqués, car ils se sont aperçus que les elfes noirs faisaient très attention à éviter cette caverne.

Carmeneren a encore quelques bribes de renseignements à fournir aux PJ, mais elle ne le fait qu'après moult hésitations et sans en garantir la véracité. Tout d'abord, il y aurait dans cette grande caverne des crevasses qui mèneraient jusque dans les profondeurs emplies de lave où résident les créatures qui aiment le feu. Ensuite, un puissant magicien se serait enfui là-bas (si vous le souhaitez, il peut s'agir d'un important PNJ de votre monde de campagne) en emportant une grande partie de ses objets magiques. Peut-être s'est-il allié avec les maîtres inconnus de la grande caverne ou peut-être que non. Carmeneren n'en a pas la moindre idée. Le troisième renseignement est le plus détaillé et sans doute est-il aussi celui qui devrait le plus intéresser les PJ.

"Une quinzaine de jours avant que vous soyez venus nous retrouver, l'un des plus jeunes et des plus téméraires des nôtres se rendit à proximité de la galerie qu'utilisent les illithids. Il vit deux d'entre eux approcher à la tête d'un groupe d'esclaves et se diriger vers la cité des kuo-toas. Selon lui, quatre autres illithids sortirent alors d'un tunnel dérobé et accueillirent leurs camarades, avant de les tuer à l'aide de dagues empoisonnées. Ils prirent ensuite les esclaves avec eux et disparurent dans le tunnel. Je ne sais pas ce que cela signifie, mais les illithids ne se comportent généralement pas d'une telle manière. Ce ne sont pas des créatures portées vers le chaos. Peut-être connaissent-ils des conflits d'intérêts. Je n'en sais rien et ne peux expliquer ce qui s'est produit. Mais je suis sûre que le jeune Gavenered a dit la vérité. Qui irait inventer une chose pareille ? Et cela me surprendrait énormément que tout ce qu'il a vu ne soit qu'une illusion. À quoi servirait-elle ?" Si les PJ désirent parler au jeune Gavenered, des sorts tels qu'*ESP* et *détection du mensonge* révèlent qu'il dit la vérité. Si le gnome raconte de nouveau son histoire, n'hésitez pas à broder quelque peu (il était parti ramasser des champignons et fut incapable de suivre les illithids en raison du sort d'*antipathie* qui protège le tunnel, etc.) mais les PJ n'ont rien de plus à apprendre de lui.

Les svirfnebelins conseillent fortement aux PJ de bien se préparer avant de s'enfoncer dans les entrailles de la terre, suite à quoi ils leur souhaitent bonne chance.

Les émissaires des elfes des roches vives

Les elfes des roches vives apprennent rapidement que les PJ ont mis la Cité de l'Étang de Verre sens dessus dessous. Si Darafayen se

trouve avec le groupe, elle conseille fortement aux PJ de retourner voir les siens, puis de repartir vers le monde de la surface pour se préparer aux nouvelles épreuves qui les attendent. Elle détient quelques renseignements sur ce qui vit dans les profondeurs mais ne les communique pas à ce stade de la campagne, préférant inciter les PJ à participer à un conclave avec les anciens du clan (bien que têtue, elle n'est pas prête à révéler trop de secrets des elfes des roches vives à des individus qui sont encore presque des étrangers).

Si Darafayen n'accompagne pas les PJ, c'est elle que les elfes envoient comme messagère. Elle retrouve les PJ à une quinzaine de kilomètres de la Cité de l'Étang de Verre et les invite à venir prendre part à un conclave avec Aljayera, ajoutant que son seigneur détient de nombreuses informations sur ce qui se trouve sous la cité des kuo-toas. Si les PJ se montrent stupides et refusent de répondre à son invitation, elle soupire, secoue la tête et s'en va. Peu après, les PJ font une rencontre très désagréable (déterminez-la aléatoirement sur les tables de monstres errants pour "Les grandes profondeurs des Tréfonds Obscurs", en troisième de couverture, mais multipliez par 1,5 le nombre de monstres rencontrés). S'ils persistent à s'enfoncer dans les entrailles de la terre, augmentez les rencontres. Bien sûr, s'ils sont vraiment têtus, ils peuvent poursuivre leur route à l'aveuglette, pas à pas, mais la majorité d'entre eux comprendront leur erreur et remonteront vers la surface. À ce moment, Darafayen réapparaît et les toise façon "je vous l'avais bien dit". Les lignes qui suivent partent du principe que les PJ ont repris le dragonet de saphir aux derros et qu'ils l'ont rendu aux elfes. Si ce n'est pas le cas, ces derniers ne leur viennent pas en aide, aucun conclave n'est réuni et les PJ peuvent poursuivre leur route vers la mer de la Nuit Éternelle (mais sans les rencontres incessantes suggérées plus haut).

Aljayera commence par exiger que les PJ lui racontent tout ce qui s'est produit dans la Cité de l'Étang de Verre (il sait, bien évidemment, s'ils mentent). Il hoche la tête en entendant parler d'illithids et d'étranges raies vivant en eau douce et pratiquant la magie. Il peut apprendre aux PJ qu'il s'agit là de monstres appelés ixzans. Il n'a jamais entendu parler des ixitxachitl mais, si les PJ sont capables de les lui décrire, il estime que ces deux races sont sans doute cousines. De nouveaux hochements de tête d'Aljayera accompagnent la description des lieux-clefs de la cité (le dôme de l'Étang de Verre, etc.) ; ayant souvent observé la citadelle des kuo-toas à l'aide de moyens magiques, il sait exactement à quoi elle ressemble. Il désire simplement évaluer la perspicacité des PJ. Quand ils ont fini, il les renvoie tous, à l'exception du plus sage, mais aussi du plus intelligent et de tous les elfes du groupe, s'il y en a. Les autres PJ (et leurs joueurs) peuvent faire une petite pause.

S'il y a un elfe parmi les PJ ou les esclaves libérés, Aljayera commence par lui avouer que depuis que les elfes des roches l'ont aperçu, ils sont intrigués. Nombreux sont ceux qui veulent en apprendre davantage sur leurs frères de la surface et qui parlent d'envoyer des émissaires pour renouer des relations avec eux. Les autres ne savent que penser, car ce fardeau de culpabilité qu'ils portent depuis des millénaires (très exactement depuis que leurs ancêtres se sont enfuis lors de la bataille opposant Corellon à Lolth) pèse encore sur leurs épaules. Mais la curiosité prend enfin le pas sur la honte. Si Darafayen a accompagné les PJ, elle est pour beaucoup dans le changement d'état d'esprit des elfes des roches vives. Aljayera a donc décidé d'envoyer un petit nombre des siens (pas plus de deux ou trois elfes triés parmi les plus sages de sa communauté) vers les elfes de la surface. Ils seront porteurs de cadeaux sous la forme de magie et d'œuvres d'art, ainsi que d'un dragonet de pierre. En échange, ils espèrent revenir avec quelques aperçus du savoir et de la culture de ces autres elfes et peut-être aussi (Aljayera hésite quelques secondes) avec un arbre de la surface. Aljayera voudrait que le PJ elfe et ses amis accompagnent les envoyés des elfes des roches vives jusqu'à leurs frères de la surface. Il n'y a bien évidemment pas de communauté faisant l'affaire dans le comté d'Haran mais vous ne devriez pas avoir le moindre problème pour trouver l'endroit idéal dans votre monde de campagne. Cela ne se fera pas en un jour, mais les PJ pourront mettre ce temps à profit pour s'équiper, s'entraîner ou encore échanger des objets magiques, ce qui est de toute manière recommandé avant l'ultime stade de l'aventure. S'il n'y a pas d'elfe dans le groupe, Aljayera présente sa requête au plus sage des PJ.

Si les PJ acceptent, Aljayera leur parle de la mer de la Nuit Éternelle. Il leur dit que dans une gigantesque caverne se trouve un immense lac (d'eau douce, mais il ne le mentionne que si la question lui est directement posée, car les elfes des roches vives ont oublié que l'eau des océans de la surface est salée). Les multiples passages sortant de la caverne, les côtes de la mer intérieure et les diverses îles qui émergent des flots noirs sont infestés de nombreuses créatures (duergars, derros, illithids, quelques tyrannœils, manteleurs et ombres, entre autres). La mer elle-même est pleine d'ixzans, de grandes anguilles, de créatures ressemblant à des poulpes et (l'elfe fait une légère pause pour ménager ses effets) d'aboleths, maîtres de la mer de la Nuit Éternelle et résidant dans leur cité, la Grande Shaboath. C'est là que les esclaves ont été amenés. Les savants aboleths, maléfiques magiciens-prêtres de cette race, sont en train de construire un énorme objet magique et ont besoin, pour cela, de sacrifier un grand nombre de victimes. Aljayera ne sait pas que les ravisseurs s'attaquent principalement aux jeteurs de sorts, mais si les PJ le lui apprennent, il en conclut que leurs dons magiques servent à alimenter la nouvelle création des aboleths, quoi que cette dernière puisse être. Notez qu'Aljayera ne sait pas que Shaboath a été transportée à la surface et il pourrait, sans le vouloir, faire croire aux PJ qu'elle se trouve toujours au fond des flots.

La Grande Shaboath est donc la source de ce complot maléfique que les PJ traquent depuis si longtemps. Aljayera les prévient de se méfier des aboleths. Ces derniers ne sont peut-être pas nombreux, mais leurs savants détiennent un pouvoir incommensurable. Aljayera lui-même n'aimerait pas les rencontrer. De plus, leur pouvoir de *domination* garantit qu'ils sont entourés de nombreux esclaves et serviteurs. Même s'il ne sait pas exactement quelle est la nature ou la puissance du pouvoir magique de ces savants, il est certain qu'ils ont accès aux sphères suivantes : Climat, Conjuration, Élémentaire (Eau), Élémentaire (Terre), Garde et Protection. L'assaut de leur cité semble être une entreprise désespérée. Si les PJ ont eu recours à une succession d'attaques rapides contre la Cité de l'Étang de Verre, Aljayera les félicite et leur suggère d'appliquer la même tactique contre la Grande Shaboath.

Le seigneur des elfes prévient également les PJ qu'il existe une citadelle ixzane dans la mer de la Nuit Éternelle et leur conseille de se méfier de l'île des Ombres. Les elfes des roches vives savent qu'une terrible puissance maléfique y est actuellement en sommeil. Selon Aljayera, ce lieu était autrefois consacré à un dieu tout entier voué au mal. Il suggère aux PJ d'éviter cette île.

Le vieil elfe observe un instant les PJ, comme s'il les jugeait en silence, puis déclare abruptement qu'il pense que les savants aboleths sont trop puissants pour eux. Il ne doute pas que les PJ soient rusés, intelligents et pleins de ressources (du moins ceux qui se trouvent devant lui) mais il est certain qu'ils ne sont pas encore de taille. Pour le moment.

Aljayera se lève de son trône, se saisit d'une tablette de pierre fine que tenait l'un de ses conseillers et la donne à l'un des PJ (l'elfe, s'il y en a un dans le groupe). Il s'agit de l'**aide de jeu #21**, qui est une carte de l'immense caverne de la mer de la Nuit Éternelle. Puis, il demande aux PJ d'aller vérifier si les renseignements portés sur la carte sont exacts (il les a obtenus à force d'observations magiques). Il leur conseille également de bien explorer la région et de gagner autant d'expérience que possible en combattant les monstres qu'ils pourront trouver loin de Shaboath. "Franchement, il vaudrait mieux aller affronter les serviteurs du dieu perdu que de s'attaquer à la Grande Shaboath", conclut-il. "N'hésitez pas à vous déplacer sans cesse et apprenez autant de choses que vous le pourrez. Et lorsque vous vous sentirez prêts à attaquer la cité, revenez me voir. (Il hésite) J'ai encore d'autres informations à vous communiquer, mais je tiens d'abord à vérifier que vous êtes capables de suivre un bon conseil."

Les elfes des roches vives ont ensuite besoin de trois à quatre jours de préparatifs avant d'envoyer leurs émissaires vers le monde extérieur. Tous sont manifestement très excités. Darafayen fait partie des trois élus, aussi ne pourra-t-elle pas accompagner les PJ à la mer de la Nuit Éternelle. Elle doit devenir l'ambassadrice de son peuple auprès des elfes de la surface.

La réunion des elfes

Ne faites pas l'impasse sur les possibilités d'interprétation que vous offre ce voyage vers la surface en compagnie des elfes des roches vives. Opposez quelques monstres ou brigands aux PJ et aux émissaires avant de leur permettre de sortir des Tréfonds Obscurs. Par la suite, les elfes ont besoin de quelques jours pour s'acclimater à la luminosité ambiante du monde de la surface, et encore cette acclimatation signifie qu'ils ne parviennent à supporter que la clarté lunaire. La lumière du soleil est tout simplement trop intense pour leurs yeux fragiles. Ils finiront bien par mettre au point un sort de *ténèbres partielles* (variante moins noire de *ténèbres éternelles*) qui leur permettra de s'adapter, mais cela dépasse largement le cadre de cette aventure. De toute évidence, ils préféreront vivre de nuit. Mais le plus difficile pour eux est encore de se faire à l'idée qu'ils n'ont plus de toit au-dessus de la tête, et au moins un des ambassadeurs devrait être pris de sévères crises d'agoraphobie.

La rencontre entre les elfes des profondeurs et ceux de la surface devrait être poignante. Les PJ auront à envoyer un messager dans la communauté choisie pour la préparer à l'arrivée de ces étrangers à peau pâle, qui balancent sans cesse entre l'impatience, l'excitation, la culpabilité et l'appréhension. Lorsque ces derniers avancent enfin vers leurs cousins, ils le font tels des ermites émergeant d'une longue période de ténèbres et dont les yeux ne peuvent supporter la soudaine luminosité. Même avertis par les PJ, les elfes de la surface ne peuvent qu'être surpris par l'apparence de leurs frères des profondeurs. Un de leurs magiciens vérifiera sans doute qu'il ne s'agit pas là d'une illusion. De nombreuses larmes de joie et de soulagement, mais aussi d'incertitude et de culpabilité seront alors versées. Puis viendra l'heure du festin et le vin coulera à flots. Il y a fort à parier que les elfes enfin réunis passeront des journées entières à se raconter des histoires de leur culture respective (euh, compte tenu de la durée de vie des elfes, disons des semaines entières).

Les elfes des roches vives seront totalement stupéfaits par des choses que les PJ ne remarquent même pas tant elles font partie intégrante de leur vie. Les arbres, par exemple. Comment expliquer l'existence des arbres à quelqu'un qui a passé toute sa vie dans des cavernes taillées dans la pierre ? Au début, les elfes des roches vives se montrent tout aussi effrayés que fascinés par les arbres, pensant qu'il s'agit là de gros monstres qui restent immobiles pour les attraper (les enlaceurs, ils connaissent !). Quand ils auront enfin compris qu'il n'en est rien, ils passeront des heures à les admirer, bouche bée. Il leur faudra du temps avant de pouvoir les toucher (Darafayen sera bien évidemment la première à le faire et, après un contact hésitant, elle serrera follement dans ses bras l'élu végétal de son cœur). Mais les elfes de la surface auront eux aussi beaucoup de choses à apprendre, comme le secret de la création des dragonets en pierre et les incroyables facultés que possèdent leurs frères des profondeurs.

Les PJ devraient pouvoir s'éclipser après avoir passé quelques jours à faire la fête avec eux. S'il y en a, les PJ elfes voudront toutefois sans doute rester plus longtemps. Il s'agit là d'une rencontre historique qui devrait changer en partie le monde que les PJ connaissent. Songez que cette communauté souterraine était si secrète que même les dieux des elfes n'en avaient jamais parlé à leurs prêtres. Les répercussions de cette journée se prolongeront pendant des décennies, et un PJ elfe (ou qui s'intéresse de près aux elfes) devrait faire sa priorité de ce dialogue entre deux branches de la même race, réunies après des millénaires de séparation. Accordez-lui un bonus d'expérience s'il réussit à convaincre ses compagnons de s'occuper de tout ce qui est échanges et équipement pour qu'il puisse rester le plus longtemps possible au côté des siens.

Le monde de la surface

Les PJ désirent sans doute se rééquiper, s'entraîner et échanger des objets magiques. Ils peuvent également vouloir enchanter des potions ou des parchemins qu'ils utiliseront sur la mer de la Nuit Éternelle. Encouragez-les à le faire s'ils ne comptent pas y passer des années.

Il est également possible qu'ils aillent demander de l'aide à de puissants PNJ. Ils ne doivent pas s'attendre à la moindre assistance directe, pour les raisons indiquées dans l'introduction du livre I. Cela ne signifie toutefois pas qu'ils trouvent à chaque fois porte close. L'identité des PNJ dépend de votre monde de campagne.

Dans les entrailles de la terre

Tauster et Lafayer ont sans doute déjà permis aux PJ d'obtenir des contacts avec des individus plus puissants. Temples et guildes peuvent être consultés, et ainsi de suite. L'aide que les PJ peuvent s'attendre à recevoir dépend de l'assiduité qu'ils auront montrée à maintenir les contacts établis.

Les requêtes d'ordre raisonnable (de l'eau bénite demandée à un temple, etc.) sont aussitôt accordées, pour peu que le paiement (euh, la "donation") habituel soit versé. Les PJ doivent s'investir un peu plus s'ils désirent obtenir des renseignements. Les elfes des roches vives leur ont sans doute appris que les aboleths étaient les commanditaires des enlèvements (il est même possible qu'un ou deux jeteurs de sorts d'importance se soient fait capturer pendant qu'ils se battaient dans les Tréfonds Obscurs). Il y a fort à parier que les PJ chercheront à en apprendre le plus possible sur les aboleths.

Si vous ne permettez pas à vos joueurs de consulter librement le *Bestiaire Monstrueux*™, les PJ peuvent obtenir des renseignements sur les aboleths en consultant un sage spécialisé en zoologie ou en océanographie (spécialité qui peut comprendre les espèces aquatiques ne vivant pas en milieu marin). Mais trouver un tel sage nécessite un peu de temps. Le PNJ fournit les renseignements contenus sur la fiche de l'aboleth en une semaine (il lui faut effectuer des recherches intensives). Il en coûte 5.000 po aux PJ.

Si les PJ lui posent des questions spécifiques, le sage avoue avec tristesse qu'il ne peut leur en apprendre davantage. Toutefois, il possède quelques notions du langage à base de symboles qu'utilisent les aboleths. Il est bien sûr très réticent à les leur communiquer, car c'est son savoir qui lui permet de vivre. S'il accepte, il s'agit d'une faveur personnelle faite aux PJ (il ne le ferait pas pour quelqu'un d'autre, etc.). Si ces derniers sont d'accord, il leur procure un parchemin sur lequel sont représentés les symboles et glyphes les plus utilisés par les aboleths, et ce pour la modique somme de 7.500 po (les PJ font descendre le tarif à 7.000 po sur un test de Charisme réussi). Dans ce cas, donnez-leur l'**aide de jeu #22**. Ils doivent également signer un interminable contrat aux termes duquel ils ne recopieront jamais tout ou partie de ce parchemin (par des moyens magiques ou normaux) pour en faire le commerce avec une tierce personne. Si vous le souhaitez, vous pouvez même rédiger ce document et forcer vos joueurs à le signer pour leurs PJ. Cette exigence s'explique par le fait que les sages ne veulent pas que l'un de leurs concurrents puisse accéder gratuitement à leur savoir. Comme ils ont souvent des pouvoirs divinatoires, ils savent généralement lorsque leurs clients tentent de les flouer, et les paiements démesurément élevés qu'ils obtiennent des temples et guildes de magiciens qui les emploient comme consultants leur permettent de réagir de manière très déplaisante à l'encontre de quiconque chercherait à les embobiner de la sorte. Il n'est pas impossible que le sage consulté par les PJ le leur fasse savoir avant même qu'ils signent le contrat.

Enfin, les PJ peuvent souhaiter s'adjoindre des compagnons ou des hommes d'armes pour leur expédition vers la mer de la Nuit Éternelle. Vous pouvez le leur permettre, à condition qu'ils n'aient pas l'intention d'utiliser ces PNJ comme chair à canon. Les hommes d'armes garderont par exemple un campement où les PJ pourront se replier pour se réapprovisionner en eau, nourriture et équipement. Bien évidemment, les PJ doivent s'assurer que le lieu choisi est à peu près sûr. Les endroits proches des points de flux constituent les meilleurs choix possibles, tout comme la proximité des cavernes des svirfnebelins ou des elfes des roches vives. Les PJ devraient jeter tous les sorts nécessaires à la bonne protection de leurs associés. Si les PJ les ont aidés à rencontrer leurs frères de la surface, les elfes des roches vives sont prêts à garder la zone choisie sous réserve qu'elle ne soit pas trop éloignée de leur royaume.

Les PJ ont toutefois intérêt à s'attacher les services de PNJ de niveau raisonnable (au moins 5 à 7) pour pouvoir faire face aux dangers des Tréfonds Obscurs, au cas où. Il faut les recruter selon le processus habituel (par le truchement des guildes, en placardant des affiches, par le bouche à oreille, etc.). Si les PNJ doivent simplement monter la garde autour d'un campement, leur tarif s'élève à 300 po par mois pour un jeteur de sorts, ou 150 po pour les autres. Si des combats sont prévus au programme, ces prix sont doublés, et aucun individu de niveau inférieur au 5ème n'accepte d'aller se battre dans les Tréfonds Obscurs. Il est impossible de trouver des hommes d'armes d'un niveau supérieur à 8. Les PJ ne devraient pas laisser une bande de pauvres compagnons d'armes de niveau 1 ou 2 perdus dans les galeries des Tréfonds Obscurs. S'ils le font, qu'ils ne s'étonnent pas de vous voir leur ôter des PX quand ils s'apercevront que leurs compagnons d'armes ont servi de dîner à un enlaceur.

L'apothéose de la campagne

Les PJ sont enfin prêts à pénétrer dans les grandes profondeurs des Tréfonds Obscurs. Ce livre est divisé en trois chapitres, qui se décomposent comme suit :

✦ **L'exploration de la grande caverne** décrit les lieux situés autour de la mer de la Nuit Éternelle et les créatures qui y résident, dont certaines sont susceptibles d'être des alliées des PJ. C'est également là qu'ils pourront apprendre ce qu'il est advenu de Jelenneth.

✦ **La mer de la Nuit Éternelle** détaille les îles et lieux intéressants de la mer de la Nuit Éternelle, à l'exception de la Grande Shaboath. Il y a là, entre autres, l'antre de l'enchanteresse Szandur, l'île des Ombres et la pyramide des ixzans.

✦ **La Grande Shaboath** est un long chapitre qui raconte d'abord la séparation entre les PJ et les elfes des roches vives puis décrit la cité des aboleths. Il propose une vue d'ensemble de la ville avant de définir les objectifs que les PJ doivent mener à bien. Enfin, il détaille la Grande Shaboath et les PNJ qui y vivent, et plus particulièrement le Grand Savant, qui attend les PJ dans sa terrible Tour de la Domination.

D'un point de vue tactique, les PJ ont tout intérêt à recueillir le plus d'expérience et d'objets magiques possible avant de se lancer à l'assaut de la Grande Shaboath. Heureusement, ils disposent d'un choix très large, et les aboleths ne devraient guère faire attention à leurs activités (la mer de la Nuit Éternelle est si vaste que des aventuriers rusés peuvent opérer pendant longtemps sans se faire repérer). De plus, l'arrogance naturelle des aboleths croît au

fur et à mesure que leur plan se rapproche de son terme, et le simple fait de remarquer des humains ou des demi-humains ne constitue pas pour eux une source d'inquiétude. Il est déjà arrivé que des explorateurs se frayent un chemin par erreur jusqu'à leur grande caverne, et tous ont fini comme esclaves, à l'exception de ceux dont les os achèvent de se décomposer au fond des flots.



Quelques humains maléfiques viennent parfois à Shaboath (et les PJ devraient d'ailleurs croiser la route de certains d'entre eux). Naturellement, si les aboleths découvrent ce que les PJ sont venus faire ici, il y a de bonnes chances qu'ils les attirent dans un piège ou qu'ils envoient une petite troupe les éliminer (à moins qu'ils décident de combiner ces deux méthodes). Une fois que les PJ ont lancé leur premier assaut sur Shaboath, "l'état de grâce" prend fin et les aboleths commencent à les harceler comme cela est décrit dans le dernier chapitre de cet ouvrage (voir "Réponse active", page 40).

Les chapitres qui suivent peuvent être étendus à votre gré. Certains endroits (l'île des Ombres, la citadelle des ixzans, le repaire des illithids renégats, l'île de Szandur, etc.) sont décrits en détail et s'accompagnent de plans figurant sur l'un des posters. Là, les PJ peuvent gagner de l'expérience et des trésors, et parfois même trouver des alliés, des indices ou de l'aide (il y a également des points de flux qui leur permettront de se déplacer rapidement entre les Tréfonds Obscurs et la mer de la Nuit Éternelle).

Par contre, certains lieux ne sont qu'ébauchés. Ils se trouvent souvent à des kilomètres de la Grande Shaboath ou même de la grande caverne. Dans ce cas, une idée d'aventure est prévue, de même que des notes concernant les monstres que l'on peut y rencontrer et les trésors qu'ils possèdent éventuellement. À vous de développer ces endroits comme vous le souhaitez et selon les desiderata de vos joueurs. Vous pouvez bien sûr rajouter d'autres aventures secondaires (ou même ignorer celles qui sont proposées en partant du principe que les galeries en question n'existent pas et garder les PJ dans le fil conducteur de l'histoire en passant directement au chapitre suivant).

L'exploration de la grande caverne

La longue galerie qui quitte le **plan 21** au niveau de la porte de derrière de la Cité de l'Étang de Verre serpente vers l'est et s'enfonce sans cesse avant d'atteindre la caverne de la mer de la Nuit Éternelle après une cinquantaine de kilomètres. Mais la route n'est pas sans danger. À quelque huit kilomètres de la cité des kuo-toas, le sol est glissant sur environ trois kilomètres. Onze kilomètres plus loin, le tunnel traverse une région de rocheverre, et ce sur près de cinq kilomètres. Huit kilomètres après, on arrive à une zone de trous de vers et, un peu plus de six kilomètres plus loin, à une série de corniches. Tous ces périls sont détaillés sur la **fiche cartonnée #3**.

La largeur de cette galerie varie entre un mètre cinquante et douze mètres (jetez 1d8 et multipliez le résultat obtenu par un mètre cinquante), la hauteur de plafond évoluant entre trois mètres et dix mètres cinquante (jetez 1d6, multipliez le résultat par un mètre cinquante et ajoutez-y un mètre cinquante). Au cours des quarante premiers kilomètres, déterminez les monstres errants rencontrés à l'aide des tables du livre II. Ce n'est que pour la dizaine de kilomètres restants que vous devrez vous servir de la table "Galeries" de la couverture de ce livre. Le tunnel se trouve dans l'obscurité la plus totale. Il existe de très nombreux passages secondaires, mais les PJ ne devraient pas se perdre s'ils possèdent la carte d'Aljayera. Dans le cas contraire, ils ont tout intérêt à recourir à des sorts de divination pour ne pas s'égarer (à moins qu'ils aient pensé à échanger un ou plusieurs objets magiques contre une *flèche de direction*). Le voyage est assez long et devient vite très fatigant si les PJ se perdent sans cesse, aussi n'hésitez pas à les mettre sur la bonne voie (dans ce cas, faites-leur rencontrer quelques monstres errants supplémentaires pour stigmatiser leur manque de préparation).

La carte figurant en deuxième de couverture de ce livre représente la caverne de la mer de la Nuit Éternelle. Certaines galeries en partent, et pour les rencontres s'effectuant dans ces tunnels ou sur la plage, déterminez les monstres errants à partir des tables "Caverne" et "Galeries", selon le cas. La hauteur de plafond moyenne de la grande caverne avoisine les cent vingt mètres, mais cette gigantesque salle est en fait surplombée par un dôme s'élevant à cent soixante-cinq mètres par rapport au niveau du sol en son centre (près des parois, le plafond n'est haut que de quinze mètres). La caverne est naturellement éclairée, mais très faiblement. Cette lueur provient de plusieurs sources distinctes : des vers et plantes phosphorescents vivant dans la mer, du lichen et de la mousse poussant sur les parois, et enfin des stalactites du plafond renvoyant la timide luminescence ambiante. Pour ce qui est de la visibilité, le niveau d'éclairage est semblable à celui que procure un quartier de lune (les PJ ne bénéficiant pas de l'infravision peuvent à peu près y voir mais subissent un malus de -1 à leurs jets d'attaque).

La faune et la flore naturelles de la caverne sont pour le moins inhabituelles. Les vers, anguilles de petite taille et poissons que l'on peut trouver dans l'eau sont rachitiques et albinos ou, dans le cas des vers, phosphorescents. On croirait presque avoir affaire à des fantômes lorsqu'on les compare aux représentants de leurs races dans le monde "normal". Mousse et lichen croissent à profusion, et de nombreux tapis de moisissure peuvent être aperçus en maints endroits (lorsqu'ils ont de l'importance, ils sont signalés dans le texte). Scarabées et mille-pattes cavalent entre les pierres et rochers de la caverne, se nourrissant de matière organique en décomposition. Des crabes à la carapace dure comme du granit se promènent sur la plage rocailleuse de la mer de la Nuit Éternelle.

La température de l'air (et de l'eau) reste toujours constante, très légèrement supérieure à 7 °C. La mer est animée d'un très faible courant qui n'est pas suffisant pour provoquer des marées ou des modifications du niveau de l'eau. Elle est alimentée par des cours d'eau venus de plus haut et ses eaux s'infiltrent lentement par des galeries inondées avant d'atteindre d'autres cavernes et crevasses encore plus profondes. L'eau met énormément de temps pour parcourir tout ce cycle. En son centre, la mer de la Nuit Éternelle est profonde de quelque deux cent quarante mètres. L'air est frais et respirable grâce à de minuscules algues flottant sur les flots et qui produisent de l'oxygène par photosynthèse en absorbant la faible lueur qui émane de l'ensemble de la caverne.

Le sol est très rocailleux et l'on se heurte parfois à des obstacles tels que des rochers ou des stalactites brisées. Le sol est glissant sur l'ensemble de la plage. La Crevasse Brûlante est un lieu digne d'intérêt, et dans son voisinage, des geysers généralement éteints expulsent parfois de fantastiques jets d'eau ou de vapeur brûlante vers le plafond de la caverne. Si vous le décidez, l'activité de ces sources jaillissantes peut nettement reprendre lorsque les PJ commencent à s'en approcher.

Les "îles" de la mer sont de nature très diverse. Certaines, comme la pyramide des ixzans, sont purement artificielles et flottantes. Mais d'autres, comme l'île de Szandur et celle des Ombres, sont de gigantesques formations rocheuses qui se dressent depuis le fond des flots. Tout cela est expliqué dans la description de chacune d'entre elles.

Ce chapitre et celui qui suit détaillent tous les endroits de la grande caverne, à l'exception de la Grande Shaboath proprement dite. La première partie de cette description (le présent chapitre) traite des enclaves se trouvant le long de la côte ou dans les cavernes secondaires, tandis que la seconde (le chapitre suivant) décrit les îles autres que Shaboath. Certains de ces lieux (les illithids, l'île de Szandur) ont un lien avec l'histoire principale, tandis que d'autres (l'île des Ombres) sont indépendants. Il s'agit là d'un choix délibéré, car il ne serait guère plausible que tout ce qui existe dans cette caverne soit lié aux aboleths.

Les PJ peuvent ici s'allier avec trois groupes de créatures (ou du moins peuvent-ils les forcer à les aider) pour l'assaut final sur la Grande Shaboath. Le premier se compose de derros contrôlables par des PJ possédant encore la *couronne de domination des derros*. Le deuxième est constitué d'illithids renégats, fortement opposés aux aboleths, qui peuvent parvenir à un accord avec les PJ. Enfin, le troisième est une petite bande de tanar'ris envoyés surveiller les baatezus de Shaboath et prêts à s'allier avec n'importe qui. Ces trois groupes sont maléfiques, mais tous peuvent se trouver des intérêts communs avec les PJ. Les joueurs devront interpréter leurs PJ avec finesse, car négociations et alliances risquent de devenir très complexes. L'aventure part du principe qu'un de ces trois groupes (au moins) aidera les PJ lors de leur assaut sur la Grande Shaboath. Une victoire est possible sans alliés, mais cela ne sera vraisemblablement pas de tout repos.

La folie des derros

On parvient à ces cavernes après environ six kilomètres et demi de galerie où la progression est très dangereuse. Les tunnels des derros sont représentés sur le **plan 22**.

Tous les derros vivant ici sont complètement déments. Ils faisaient autrefois partie d'un groupe qui accompagna Darlakanand à Shaboath mais ont fui la cité, terrorisés, après avoir été rendus fous par une des premières expériences de l'archimage (qui s'est soldée par un désastre). Les survivants du groupe originel sont rares mais comprennent une très grande proportion de savants (Darlakanand en employait souvent comme assistants lors de ses expériences). Les PJ peuvent avoir plusieurs raisons bien distinctes de s'intéresser aux derros, et ce malgré le fait que leur folie rend totalement impossible toute négociation avec eux. D'abord, s'ils possèdent encore la *couronne de domination des derros*, les PJ ont la possibilité de l'utiliser pour gagner des alliés (forcés) pour leur assaut final, alliés dont ils pourront se servir comme chair à canon ou pour créer une diversion. Ensuite, le plus puissant savant de ce groupe possède une clef magique facilitant grandement l'accès à la Tour de Conjuration de la Grande Shaboath (voir page 59). Et enfin, il y a dans ces cavernes un très puissant objet magique que tout elfe ou demi-elfe sera ravi d'acquérir.

La folie des derros affecte ces derniers comme suit. Tout d'abord, ils sont souvent l'objet d'hallucinations. Leurs perceptions sont donc faussées, à tel point qu'ils subissent un malus de -1 pour toucher au corps à corps (et de -2 lorsqu'ils ont recours à des projectiles). De plus, les savants doivent bénéficier d'un test d'Intelligence réussi chaque fois qu'ils veulent jeter un sort et les PJ reçoivent un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre ces enchantements. Par contre, ces derros ne savent pas ce qu'est la peur (NM 20) et sont animés d'une force de déments (+3 aux dégâts). Ils sont immunisés contre la terreur magique et la folie (ils ont déjà leur dose). Ils bénéficient d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre les effets de la *couronne de domination des derros* et contre tous les sorts affectant l'esprit. Ils sont également immunisés contre les *assassins fantasmatiques* et ont droit à un jet de sauvegarde contre le sort de *chaos*. Et leur folie ne les rend pas stupides. Il leur arrive souvent de se crêper le chignon et même d'en venir aux poings, mais ils sont si peu nombreux (comparé à leur nombre d'autrefois) qu'ils essayent de faire front commun en cas d'invasion. Néanmoins, chaque derro a, à tout moment, 25 % de chances d'être pris d'hallucinations qui l'empêchent, par exemple, de suivre les autres dans leur fuite ou d'aller renforcer une position attaquée. Ceux qui sont affectés de la sorte sont abandonnés par leurs compagnons lorsqu'ils se replient, se regroupent ou attaquent les PJ.

Il est impossible de négocier avec ces derros ou de les interroger. Ils sont totalement irrationnels, et un sort d'*ESP* (ou même de *détection du mensonge* ou tout autre sort permettant de deviner les pensées de quelqu'un) a 75 % de chances de rendre fou celui qui le jette sur un derro.

Voici les caractéristiques des derros ordinaires :

CA 6 (base) ou 3 (jaseran derro, targe à pointe, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 3 ; TAC0 17 (18 avec leur aklys ou leur targe à pointe, en raison de leur malus de folie, ou encore avec leur arbalète légère à répétition en prenant en compte leur bonus de Dextérité et leur malus de folie) ; #AT 2 ou 1 ; Dég 1d6+3 + spécial/1d4+3 (aklys, bonus de Force dû à la folie/targe à pointe, bonus de Force dû à la folie) ou 1d3 + spécial x2 (carreaux empoisonnés) ; AS peuvent jeter leur aklys et le récupérer dès le round suivant, au corps à corps l'aklys a 1 chance sur 8 de faire trébucher l'adversaire du derro, carreaux empoisonnés (+2 au jet de sauvegarde contre paralysie ; voir ci-dessous) ; DS immunisés contre la terreur et le sort *assassin fantasmatique*, +2 au jet de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (*sommeil, charme, immobilisation*, etc.) ; faiblesses spécifiques : déments, 25 % de chances d'être pris d'hallucinations à tout moment ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM sans peur (20) ; Int exceptionnelle (15) ; AL CM ; PX 975 chacun. DEX 16. Trésor : 2d10 po et 2d10 pp chacun. Le poison paralysant employé par ces derros est si vieux qu'il a 50 % de chances d'être désormais inefficace ; si tel n'est pas le cas, les victimes bénéficient tout de même d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde.

Voici les caractéristiques des savants derros :

CA 5 (base) ou 2 (jaseran derro lourd, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 7 ; TAC0 13 (14 en raison de leur malus de folie) ; #AT 1 ; Dég 1d4+3 + spécial (fauchard-crochet, bonus de Force dû à la folie) ; AS sorts, le fauchard-crochet a 25 % de chances de faire trébucher l'adversaire ; DS sorts, immunisés contre la terreur et le sort *assassin fantasmatique*, +2 au jet de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (*sommeil, charme, immobilisation*, etc.) ; faiblesses spécifiques : déments, 25 % de chances d'être pris d'hallucinations à tout moment, doivent bénéficier d'un test d'Intelligence réussi pour jeter le moindre sort, les adversaires bénéficient d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre leurs sorts ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM sans peur (20) ; Int géniale (17) ; AL CM ; PX 3.500 chacun (total réduit en raison de leurs handicaps). DEX 17. Leurs sorts sont détaillés individuellement. Trésor : 4d10 po et 4d10 pp chacun ; objets magiques détaillés individuellement. Certains d'entre eux peuvent avoir des sorts surprenants suite aux leçons qu'ils ont reçues de Darlakanand et/ou des aboleths.

Dans ces cavernes, la hauteur de plafond est de quatre mètres cinquante dans les couloirs et de neuf mètres dans les salles (les variations sont extrêmement faibles d'un endroit à un autre). Le complexe est éclairé par quelques globes de *lueur éternelle*.

1. Puits de vapeur

On pourrait croire qu'il s'agit là d'un puits naturel de profondeur inconnue, mais il y a 5 % de chances par round qu'il crache un jet de boue brûlante qui explose au plafond, pour retomber en pluie sur quiconque se trouve à moins de neuf mètres de là. La boue inflige 3d6 points de dégâts et crée une gangue semi-rigide autour des PJ, qui diminue de 3 points leur score de Dextérité tant qu'ils ne se

sont pas nettoyés (ce qui nécessite deux litres d'eau pour un individu de taille humaine, un litre étant suffisant pour un gnome ou petit-homme). Les derros sont bien sûr au courant de l'existence ce phénomène naturel. D'ailleurs, quelques flaques de boue séchée parsemées tout autour du puits (jusqu'à douze mètres de distance) peuvent faire prendre conscience de la menace. Les éruptions sont récentes, ce qui explique que toute cette zone n'est pas encore recouverte de boue. Si possible, les derros tentent d'empêcher les PJ de progresser au-delà de cette salle.

2. Caverne aux aspérités

Quatre derros ordinaires (pv 22, 21, 12 et 10) et un savant (pv 41) résident dans cette salle, l'un d'eux dormant à tout moment, tandis que deux autres montent la garde et surveillent la galerie venant du sud. Les sorts du savant sont les suivants : *charme-personne, métamorphose d'autrui, mur de feu, mur de force, projectile magique, rayon débilitant, tempête glaciale.* Il porte un bracelet en or, serti de tourmalines (valeur 560 po).

3. Caverne-hôpital

Deux des cinq derros qui se trouvent ici ont vu leur folie dégénérer au point qu'ils sont maintenant tombés en catatonie. Ils sont incapables de se défendre. Mal nourris (leurs pv sont tombés à 3 et 2 sur un total de 19 et 13, respectivement), ils peuvent être occis sans la moindre difficulté (mais cela ne rapporte aucun PX, et les PJ d'alignement loyal bon ne devraient même pas y songer). Si ces pauvres diables sont soignés (à l'aide d'un sort de *guérison* ou de *restitution*), ils peuvent être normalement affectés par la *couronne de domination des derros* ou même convaincus (non sans mal) d'aider les PJ. À tout moment, l'un des trois autres derros (pv 22, 20 et 14) se trouve en train de dormir.

4. Le pêcheur des dieux

La scène qui se déroule dans cette salle est pour le moins bizarre. Un derro se tient sur l'île rocheuse qui se dresse au milieu du plan d'eau, les mains tendues vers le plafond. Il ne cesse de baragouiner qu'il est l'envoyé du dieu des poissons, et trois derros ordinaires sont agenouillés sur la plage, comme s'ils étaient en train de prier. Le savant fou connaît le sort *charme-monstres*, ce qui lui permet de charmer les poissons et anguilles du plan d'eau pour qu'ils se jettent d'eux-mêmes dans les paniers des derros. C'est de là que provient la majeure partie de la nourriture de ce clan, et certains des plus dérangés se sont donc mis à vénérer, eux aussi, le "dieu des poissons". Le savant ne sort jamais de cette caverne et se nourrit exclusivement de poisson cru. Par contre, ses "disciples" le quittent pour aller rejoindre leurs compagnons en cas d'intrusion. Lorsque les PJ pénètrent dans cette salle, le savant commence par essayer de les convertir à la seule vraie foi (celle du dieu des poissons, bien sûr). Ce n'est qu'après avoir été blessé qu'il utilise son sort de *saut* pour se rendre sur la plage et combattre ceux qui l'agressent de la sorte.

Les trois derros ordinaires ont 14, 13 et 10 pv. Le savant a 39 pv et ses sorts sont : *charme-monstres* (x2), *éclair, invisibilité, magie d'ombre, motif hypnotique* et *saut.* Il possède un parchemin pour magicien sur lequel sont rédigés les sorts suivants : *globe d'invulnérabilité, image miroir, lenteur* et *métamorphose d'autrui* (écrits au 14ème niveau). Dans le cas où le parchemin pourrait lui être utile, il peut se souvenir qu'il l'a à sa disposition grâce à la réussite d'un test d'Intelligence. Il porte un anneau en platine serti d'une aigue-marine (valeur 440 po) et a quatre perles (valeur 1.000 po chacune) dans sa bourse de ceinture.

5. L'autre Morne Cabale

Cette salle est dangereuse, car c'est là que résident plusieurs savants unis par le même sang. Ces derros sont les chefs de leur communauté, si l'on admet que leur autorité représente véritablement quelque chose. L'un d'eux a entendu des histoires déformées concernant les factions de Sigil (voir *Planescape*™) et a particulièrement aimé celle de la Morne Cabale. Le nihilisme qui semblait faire partie intégrante de cette faction a tout de suite plu au derro, qui est devenu obsédé par le style de la Morne Cabale. À force d'être en contact avec lui, les autres savants ont d'ailleurs développé la même obsession. Tous ces derros portent donc une robe grise, et leur tenue comme leur visage sont maculés de cendre et de poussière. Voici la description des savants :

- **#1.** 40 pv. Sorts : *charme-personne, immobilisation des personnes, invisibilité, métamorphose d'autrui, projectile magique, tempête de glace.* Il porte autour du cou une chaîne en or sertie d'aigues-marines (valeur 1.800 po) et possède une fiole en argent (*potion de grands soins,* deux doses).

- **#2.** 22 pv. Sorts : *clignotement, ESP, lumière, mur de brouillard, nuage mortel, répulsion.* Il porte un anneau d'or sans ornement (qui est, en fait, un *anneau de résistance au feu*) et garde deux perles (valeur 1.000 po chacune) dans sa bourse de ceinture.

- **#3.** 37 pv. Sorts : *éclair, lévitation, magie d'ombre, nuage mortel, motif hypnotique, tempête glaciale.* Il porte une *armure de cuir cloutée* +2, ce qui ne modifie en rien sa classe d'armure par rapport aux autres (CA 2 grâce à son bonus de Dextérité, 5 de base).

- **#4.** 51 pv. Sorts : *altération des feux naturels, charme-monstres, éclair, immobilisation des monstres, lévitation, mur de feu, tempête glaciale.* Il porte une *fibule bouclier* (61 charges) et est moins affecté que les autres par sa folie (-2 à ses tests d'Intelligence, 4.000 PX). Il possède un sac de contenance (500 kilos maximum) dans lequel se trouve le trésor de ces derros. Ce dernier consiste en 3.000 po, 3.000 pp, dix-sept pierres précieuses non taillées valant 100 po chacune, et douze autres (également non taillées) d'une valeur unitaire de 500 po. Il y a également là un parchemin pour prêtre sur lequel sont inscrits les sorts suivants : *baie magique, croissance d'épines, bâtons en serpents, croissance animale* et *fatalité rampante* (écrits au 16ème niveau), une *potion de force de géant des pierres* et un anneau d'or serti d'une pierre précieuse vert pâle, sur lequel sont gravées des runes elfiques. Enfin, le sac contient un anneau d'or sans prétention qui dégage une aura de conjuration (il faut, pour la remarquer, jeter un sort de *détection de la magie*).

Un PJ sachant lire l'elfe n'a aucun mal à déchiffrer les runes, qui forment le message suivant : "Libérez-moi si vous désirez vous élever." La pierre verte est une *pierre ioun* qui ne fonctionne que pour un elfe ou demi-elfe. Si elle est délicatement ôtée de l'anneau (ce qui nécessite la réussite d'un test de Dextérité ; la pierre se brise sur un jet de 20 ou un résultat égal au supérieur à deux fois le score de Dextérité du PJ) et jetée en l'air, elle se met à tourner autour de son possesseur de la manière normale. L'elfe (ou demi-elfe) bénéficie d'un niveau d'expérience supplémentaire tant que la pierre reste en orbite autour de sa tête. S'il s'agit d'un PJ multi-classé, il ne gagne un niveau que dans l'une de ses deux classes (dans la plus faible ou, si elles sont au même niveau, le choix appartient au joueur).

Un sort d'*identification* ou tout autre procédé du même genre ne permet pas de révéler la nature exacte de l'enchantement de l'anneau d'or, si ce n'est qu'il sert à ouvrir un portail associé à la magie de type conjuration.

La crevasse des géants du feu

Les géants du feu ne vivent généralement pas à proximité de cette caverne, mais alors que les PJ explorent la région (et en tout cas avant qu'ils s'attaquent à Shaboath), un important groupe de géants se rend à la crevasse. Sous la grande fissure se trouve une succession de grandes grottes, dont une est consacrée à Surtr, le dieu des géants du feu. Un vieux chef à la santé déclinante y vient avec son homme-médecine et des guerriers triés sur le volet pour invoquer la bénédiction de Surtr sur son fils, qui doit prendre sa succession à la tête de la tribu. Si les PJ se dirigent d'emblée vers la fissure, les géants ne sont pas encore arrivés. Plus tard, ils aperçoivent l'un de ces monstres descendant dans la crevasse, ce qui doit leur faire prendre conscience de la venue des nouveaux arrivants. Ces grottes sont représentées sur le **plan 23**.

Une traîtresse succession d'escaliers taillés dans la pierre et de plans inclinés s'enfonce de près de deux cent cinquante mètres sous le niveau de la grande caverne avant d'arriver aux grottes de la crevasse. Un test de Dextérité doit être effectué pour chaque PJ au cours de la descente. En cas d'échec, il tombe, ce qui lui inflige 1d8x1d6 points de dégâts. Les tests de Dextérité s'effectuent à -4 au dé si les PJ sont encordés, mais quiconque tombe entraîne ses compagnons sauf si l'un des deux PJ qui se trouve, l'un devant, l'autre derrière lui, bénéficie de la réussite d'un test de Force (si les deux sont ratés, considérez que la corde qui relie ces trois PJ au reste du groupe casse et qu'ils tombent).

Les grottes sont énormes et leur plafond est haut de trente à quarante-huit mètres. Il y fait extrêmement chaud (d'ailleurs, la chaleur augmente petit à petit au cours de la descente). L'air est rempli de vapeur, et les PJ transpirent abondamment. Quiconque est revêtu d'une armure métallique doit bénéficier de la réussite d'un test de Constitution par heure et au terme de chaque combat. En cas d'échec, l'étouffante chaleur lui fait perdre 1d4 points de vie. Les grottes 4 et 5 sont naturellement éclairées par une lueur rosée provenant du chaudron. Dans les autres salles, les géants s'éclairent à l'aide d'énormes torches.



L'exploration de la grande caverne

1. Gardes
Boltzolto, le chef de cette tribu de géants, et son entourage direct se préparent à invoquer Surtr et à effectuer un sacrifice en son honneur, mais ils ont pensé à laisser des sentinelles derrière eux. Deux géants du feu montent ici la garde avec quatre trolls, maintenus au bout de longues chaînes attachées à un collier de fer qu'ils portent autour du cou. Les géants les libèrent pour attaquer quiconque s'introduit dans la caverne ou tente de passer dans le couloir.

Géants du feu (2) : CA -1 (armure à bandes, heaume) ; VD 12 ; DV 15+2-5 pv ; pv 83, 75 ; TAC0 5 ; #AT 1 ; Dég 2d10+10 (épée à deux mains de géant, bonus de Force) ou 2d10 (pierres) ; AS jets de pierres ; DS immunisés contre le feu non-magique, la chaleur et le souffle de dragon rouge, le feu magique leur inflige -1 point de dégâts par dé, 50 % de chances d'attraper les pierres qu'on leur jette ; TA E (5,40 m de haut) ; NM champion (16) ; Int moyenne (10) ; AL LM ; PX 8.000 chacun.

Trolls (4) : CA 4 ; VD 12 ; DV 6+6 ; pv 41, 40, 33, 22 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (griffe/griffe/morsure) ; AS même les membres tranchés continuent d'attaquer, peuvent jeter des pierres (5-10 kg, portée 18 m, Dég 1d8) ; DS régénération (3 pv/round, 3 rounds après la première blessure) ; faiblesse spécifique : les dégâts infligés par le feu et l'acide ne peuvent être soignés par régénération ; TA G (2,70 m) ; NM élite (14) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 1.400 chacun.

Chaque géant porte une ceinture et un bracelet de cérémonie (en or, valant un total de 3.000 po par individu). En cas d'attaque, ils détachent les trolls et commencent par jeter des pierres. L'un tente de se faufiler jusqu'en 2 pour aller chercher de l'aide tandis que l'autre retient les PJ jusqu'à l'arrivée des secours.

2. La bouilloire
Cette grotte est en pente et le bassin qui couvre son extrémité ouest est plein d'eau bouillante. Les géants sont assez malins pour essayer d'y jeter les intrus. Si un PJ s'approche suffisamment d'un géant, ce dernier tente de le renverser dans la bouilloire (soit d'un coup de pied, soit en utilisant le plat de son épée). Cette attaque s'effectue avec un malus de –4. Mais si elle porte, l'infortuné PJ est projeté en direction de la bouilloire avec une telle force que, s'il se trouve à moins de neuf mètres du bassin, il doit bénéficier de la réussite d'un jet de barreaux et herses pour tomber à côté. Entre neuf et quinze mètres, le PJ ne peut pas choir dans la bouilloire, mais il subit tout de même 2d6 points de dégâts en retombant sur le sol et a 50 % de chances d'être étourdi pendant 1d2 rounds (grâce à la réussite d'un test de Dextérité, il accompagne sa chute et ne subit que demi-dégâts ; de plus, il n'est pas étourdi). Les géants ne tentent pas cette manœuvre au-delà de quinze mètres du bassin. Un PJ projeté dans la bouilloire ne subit aucun dégât dû à la chute, mais l'eau lui fait, par la suite, perdre 3d6 points de vie par round, sauf s'il est protégé contre la chaleur. De plus, l'eau est profonde de six mètres et un PJ en armure peut se noyer (chances habituelles).

Ces géants sont assez vaniteux pour croire qu'ils n'ont pas besoin d'aide. Ce n'est que si la moitié d'entre eux (et de leurs molosses) est éliminée (et si les trois quarts de leurs adversaires sont toujours sur pied) qu'ils tentent de se rendre en 3 ou en 4 pour aller chercher des renforts. Il y a six géants dans cette salle (pv 91, 80, 76, 71, 62 et 54), qui ont les mêmes trésors que ceux de 1. Ils ont avec eux trois molosses sataniques, attachés par de longues laisses en cuir.

Molosses sataniques (3) : CA 4 ; VD 12 ; DV 6 ; pv 37, 33, 29 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d10 (morsure) ; SA souffle enflammé (6 points de dégâts, 3 mètres de portée), furtivité, (-5 au jet de surprise de l'adversaire) ; DS immunisés contre le feu, difficiles à surprendre (2 chances sur 10), 50 % de chances de détecter les créatures cachées ou invisibles ; TA M (1,95 m de long) ; NM élite (13) ; Int faible (6) ; AL LM ; PX 975 chacun.

3. Campement improvisé
Les géants utilisent cette caverne comme lieu de campement. Ils dorment sur des tas de fourrures, et six géants somnolent en permanence dans cette salle. Ils sont CA 5, car ils ont ôté leur armure avant de se coucher, mais peuvent s'équiper en cinq rounds si leurs compagnons les réveillent. S'ils sont attaqués directement dans cette salle, ils ne perdent toutefois pas de temps à enfiler leur armure et luttent en l'état. Il y a là plusieurs sacs de nourriture, qui contiennent pour la plupart des jattes en céramiques pleines de viande salée ou conservée dans une solution de saumure (certains PJ se sentiront peut-être mal à l'aise quand ils verront les deux grosses amphores libellées "Nain pressé"). L'une des jattes contient également plusieurs fioles de crème légèrement parfumée (non-magique) et deux *potions de grands soins*. Les fourrures sont de mauvaise qualité (valeur 5.000 po pour l'ensemble) et pèsent l'équivalent de 750 kilos (car leur masse les rend très difficilement transportables). En plus des six géants en plein sommeil (CA 5, pv 87, 82, 81, 76, 72 et 58), il y a toujours dans cette salle trois gardes vigilants (CA -1, pv 90, 70 et 60). Tous les géants ont les mêmes trésors que ceux de 1.

4. Sentinelles
Une nouvelle descente mène à cette caverne dominée par quatre colonnes de pierre mesurant entre neuf et douze mètres de haut. Ces piliers sont sinistres et légèrement graisseux, mais ils ne présentent pas le moindre danger.

Quatre autres géants montent la garde sur toute la largeur de cette caverne avec autant de molosses sataniques. En cas d'attaque, ils se ruent au combat et hurlent pour prévenir leur chef, qui se trouve en 5. Les géants se trouvant dans la dernière caverne n'ont toutefois que 50 % de chances d'entendre les cris en raison des bruits générés par le lieu où ils se trouvent (voir ci-dessous). Les sentinelles (pv 72, 70, 63 et 59) ont les mêmes trésors que leurs compagnons. Les molosses sataniques ont respectivement 44, 29, 27 et 25 pv.

5. Le chaudron de Surtr
Cette caverne est séparée de la salle 4 par une fissure à la profondeur insondable. Il sort une telle vapeur de cette crevasse qu'il est difficile de distinguer quoi que ce soit de l'autre côté. Parfois, des langues de flamme jaillissent des profondeurs. La chaleur est ici

intense. Tout PJ tombant dans cette fissure chute pendant deux cent quarante mètres avant d'atterrir dans un lac de lave et meurt instantanément (sauf s'il est totalement immunisé contre les dégâts provoqués par la chute et la chaleur, chacune étant amplement suffisante pour le tuer). À son point le plus étroit, la crevasse ne mesure que trois mètres soixante de large, ce qui permet aux géants de la traverser sans difficulté. Mais les PJ risquent manifestement d'éprouver davantage de problèmes. Ceux qui maîtrisent la compétence de saut peuvent bien sûr tenter leur chance, mais les autres pourraient préférer faire appel à des sorts tels que *lévitation, vol, porte dimensionnelle*, etc.

De l'autre côté de la crevasse, six géants de feu se tiennent de dos par rapport aux PJ, tournés qu'ils sont vers le bassin de lave qui entoure la statue de Surtr, à l'extrémité sud de la caverne. Les trois femelles sont des gardes d'élite (pv 92, 85 et 73), les trois mâles (un vieux portant une couronne, un homme-médecine couvert de fourrures et un jeune) sont détaillés ci-dessous. Ces trois derniers sont au bord du bassin, vers le centre, tandis que les premières les encadrent.

Il règne un bruit considérable dans cette salle. Lorsque les PJ arrivent, les géants sont en train d'invoquer le nom de Surtr avec tant d'application, qu'il y a 50 % de chances qu'ils se fassent surprendre par les PJ, sauf si d'autres géants sont venus les prévenir. Un gros coffre cintré de bronze a été déposé en limite du bassin de lave ; il contient des offrandes pour Surtr. Quand les PJ entrent dans cette grotte, ils voient le plus jeune des géants (Snardurg) agenouillé près d'un coffre. Sous leurs yeux ébahis, il en sort un à un de fabuleux trésors et les tend au vieux géant (son père), qui les offre ensuite à la lave. En cas d'intrusion, les trois gardes s'interposent entre les PJ et le roi, commençant par jeter leurs énormes épieux (2d6+10 points de dégâts) avant de se ruer au combat.

Boltzolto, chef des géants du feu : CA -3 (*armure à bandes de géant du feu* +2, heaume) ; VD 12 ; DV 15+5 ; pv 101 ; TAC0 5 (-2 grâce à son *épée à deux mains* +3 et à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 2d10+13 (*épée à deux mains de géant* +3, bonus de Force) ou 2d10 (pierres) ; AS jets de pierres ; DS immunisé contre le feu non-magique, la chaleur et le souffle de dragon rouge, le feu magique lui inflige -1 point de dégâts par dé, 50 % de chances d'attraper les pierres qu'on lui jette ; TA E (5,40 m de haut) ; NM fanatique (18) ; Int élevée (12) ; AL LM ; PX 9.000.

Boltzolto est peut-être vieux et malade, mais c'est toujours un géant à la force phénoménale et sans pitié pour ses adversaires. À chaque fois qu'il rate un coup, il se met à tousser et à cracher du sang, ce qui l'empêche de frapper au round suivant. Si son fils est tué, il est pris d'une rage meurtrière qui pénalise sa CA de 2 points mais ajoute +2 à ses jets de toucher et +4 aux dégâts déjà impressionnants qu'il délivre. Dans cet état, il a 10 % de chances (cumulables) par round de succomber à une soudaine rupture d'anévrisme. Un flot de sang jaillit alors de sa bouche et il s'effondre aussitôt, pris de spasmes qui entraînent son décès en quelques instants.

Boltzolto porte une belle tenue de cérémonie. Sa couronne de fer est ornée de plomb et de platine et sertie de diamants et de rubis (valeur 32.000 po). Sa magnifique cape en fourrure d'ours est décorée par un liseré d'hermine, des fils d'argent et des pierres de lune (valeur 6.000 po) et son énorme ceinture, large de près d'un mètre, est ornée de pierres semi-précieuses (valeur 2.500 po).

Snardurg, fils du chef : Snardurg est un géant du feu normal (reportez-vous aux caractéristiques des gardes de la salle 1) qui a 76 pv et porte, tout comme son père, une *armure à bandes de géant du feu* +2 (CA -3). Lâche et sournois, il fait tout pour utiliser les autres géants comme bouclier et préfère se contenter de lancer des pierres sur les jeteurs de sorts. Mais s'il voit que tout est perdu, il écarte les bras d'un geste théâtral et saute dans la lave, préférant s'offrir en sacrifice à Surtr plutôt que d'être taillé en morceaux par de vulgaires humains. Il porte un manteau et une cape rouge vif, décorés de filigrane d'or, ainsi que deux rubis sertis sur un collier en acier (valeur totale de ses vêtements : 12.000 po).

Freyjand, homme-médecine : les caractéristiques de Freyjand sont les mêmes que celles des géants de la salle 1 (pv 91), mais sa maîtrise de la magie fait de lui un adversaire bien plus dangereux (12.000 PX). Il a mémorisé les sorts suivants : (prêtre) *bénédiction* (x2), *détection du bien ; immobilisation des personnes, métal brûlant, sanctification* ; prière, pyrotechnie ; action libre ;* (magicien) *charme-personne, détection de la magie ; image miroir*. Sa tenue de cérémonie est constituée d'un manteau rouge bouffant, orné d'un filigrane en argent et d'un liseré en hermine (valeur 5.000 po). Long de deux mètre soixante-dix, son sceptre est orné de dorures et de nombreux symboles de sa foi (valeur 3.200 po). Il essaye toujours de commencer par jeter *action libre* sur Boltzolto, puis *image miroir* (sur lui-même) et enfin *prière*, avant de se ruer au corps à corps. Il manie une *épée à deux mains de géant +2* (2d10+12 points de dégâts) et possède également un *bâton de soins* (19 charges) haut de deux mètres dix et rangé à sa ceinture, qu'il utilise si l'occasion lui en est offerte.

Une fois le combat terminé

Une fois les géants vaincus, les PJ peuvent inspecter le coffre (s'ils ne sont pas intervenus lors de la cérémonie, tout son contenu a été offert à Surtr). Les offrandes comprennent une boîte de dix émeraudes (valant chacune 2.000 po), une bourse contenant trois rubis (5.000 po pièce), un sac empli de 4.000 po et des objets magiques pris sur le corps de leurs ennemis tués au cours des années passées (de taille normale, ils sont donc utilisables par les PJ). Ces objets sont une fine baguette d'ébène cerclée d'argent (*baguette de négation*, 17 charges), un marteau de guerre orné de délicates gravures (+2, sauf dans les mains d'un nain, auquel cas il devient + 4 et acquiert le pouvoir de faire bénéficier son possesseur d'un sort de *soins des blessures critiques*, une fois par jour), un miroir au cadre en argent et serti de topazes (cet objet maudit est un *miroir d'opposition*), un collier en argent serti de péridots et de chrysobéryls (*collier d'adaptation*) et une grande fiole en acier (qui contient quatre doses de *potion de force de géant du givre*). Enfin, la statue de Surtr est un point de flux et peut donc se révéler très utile pour les PJ.

Les PJ peuvent imaginer de charmer un ou plusieurs géants pour

s'en servir de troupes de choc lors de leur assaut contre Shaboath. C'est évidemment envisageable, mais les savants aboleths sont passés maîtres en magie de type enchantement/charme, et il est très vraisemblable qu'ils n'auront aucune difficulté à détecter le charme et à le dissiper (auquel cas les géants s'enfuiront) ou, pire encore, à utiliser leur pouvoir de *domination* pour prendre les géants sous leur emprise. Cette tactique est à double tranchant et n'a de véritables chances de fonctionner que si les PJ envoient les géants contre un endroit très défendu où ils pourront infliger le plus de ravages possible en très peu de temps avant d'être tués par les défenseurs de Shaboath.

Mais les parties-test effectuées montrent que le combat entre les PJ et les géants devrait se poursuivre jusqu'à l'élimination de l'une des deux parties. Les géants constituent des adversaires rêvés pour les PJ. Furieux que des étrangers aient interrompu leur cérémonie, ils combattent jusqu'au dernier sans même songer à négocier. C'est peut-être la dernière occasion pour les PJ de tailler dans la masse de leurs adversaires sans arrière-pensée, tout en récoltant énormément de PX. Mais si Snardurg périt dans la lave, l'entrée de la caverne 5 est soudainement fermée par un *mur de feu* et la chaleur commence à devenir très inconfortable (même les PJ bénéficiant de protections contre la chaleur subissent 1d6 points de dégâts par round, et le *mur de feu*, érigé par un dieu, leur infligera autant de dégâts qu'à leurs petits camarades). Une gigantesque image de Surtr se forme alors et se contente d'observer les mortels qui viennent juste de massacrer ses disciples. Les PJ seraient bien avisés de fuir en vitesse (par le biais de sorts tels que *porte dimensionnelle* ou *téléportation*) ou de faire une offrande très conséquente au dieu des géants du feu.

Une marilith aux abois

Les cavernes des démons sont représentées sur le **plan 24**. Elles sont éclairées à intervalles réguliers par des globes de *lumière éternelle* qui diffusent une lueur rouge et changeante. Le plafond y est haut de six à neuf mètres. On aboutit à ces cavernes après avoir suivi une galerie de près de six kilomètres et demi, dont les trois kilomètres centraux sont parsemés de corniches (voir **fiche cartonnée #3**).

Les tanar'ris qui se trouvent ici ne savent plus quoi faire, car elles se trouvent dans une position intenable. Leur cheftaine, une marilith du nom de Lillianth, s'est vu confier ce qu'elle considère comme une mission sans espoir : tuer non seulement Pallistren, le diantrefosse que les baatezus ont envoyé comme émissaire à Shaboath, mais aussi tous ses séides, et composer un rapport complet sur la cité des aboleths. Bien qu'étant une stratège hors pair, Lillianth sait qu'elle n'a aucune chance de mener sa mission à bien compte tenu de l'aide ridicule qui lui a été accordée : deux alu-fiélonnes, Janelle et Villiane, et une succube, Lynnara. Lillianth a reçu cette mission après que son génie pour la tactique lui eut permis de remporter une escarmouche sans importance de la Guerre Sanglante alors que sa supérieure, une marilith du nom de Shesinellek, avait déjà prévenu son commandant balor que la bataille était perdue. Shesinellek a donc perdu la face et s'est vengée en confiant cette mission à Lillianth. Officiellement, cette dernière se trouve à la tête d'une "unité d'élite" chargée d'éliminer un seul et unique baatezu. Mais en réalité, son petit groupe n'a même pas la puissance de feu nécessaire pour entrer en force dans Shaboath, alors pour ce qui est de tuer un diantrefosse...

En résumé, Lillianth a été piégée par sa rivale honnie. Soit elle se fait tuer sur le Plan Primaire, soit elle fuit et reconnaît son échec, ce qui permettrait à Shesinellek de regagner le prestige perdu auprès du balor. Et c'est alors qu'arrivent les PJ, qui pourraient bien aider Lillianth à accomplir sa mission.

Les tanar'ris

Lillianth, marilith : CA -9 ; VD 15 ; DV 12 ; pv 70 ; TAC0 9 (8 avec son *épée à deux mains +1* et sa *dague de venin*, 7 avec ses *épées longues +2*) ; #AT 4 (sous forme humaine) ou 6 (sous son apparence normale) ; Dég 1d8+2 x2/1d8+2 x2 (*épée longue +2/épée longue +2*) ou 1d10+1/1d8+2/1d8+2/1d8+2/1d4+1 + spécial/4d6 (*épée à deux mains +1, langue de feu/épée longue +2/épée longue +2/épée longue +2/dague de venin*/queue) ; AS sous forme humaine, attaque comme une guerrière ambidextre (une épée dans chaque main, deux attaques par round avec chacune), sous forme de marilith, constriction (4d6 points de dégâts par round, la victime doit bénéficier d'un test de Constitution réussi chaque round pour rester consciente, impossible de se libérer de ses anneaux à moins d'avoir au moins 15 en Force : FOR 15, 10 % de chances d'y parvenir ; FOR 16, 20 %, etc.) ; DS immunisée contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +2, jamais surprise, immunisée contre les illusions, les sorts affectant l'esprit, l'électricité, le feu (non-magique) et le poison, le froid, le feu magique et le gaz ne lui font subir que demi-dégâts ; faiblesses spécifiques : les armes en argent ou en fer froid lui infligent des dégâts normaux, tout comme l'acide et les *projectiles magiques* ; RM 70 % ; TA M sous forme humaine (1,80 m) ou G sous son apparence normale (2,10 m) ; NM fanatique (17) ; Int géniale (18) ; AL CM ; PX 23.000. CHA 17. Pouvoirs spécifiques (utilisables à volonté, sauf indication contraire) : *animation des morts, blessures sérieuses, compréhension des langues, détection de la magie, détection de l'invisibilité, détection du mal, imprécation, infravision, métamorphose* (sept fois par jour), *nuage mortel, portail* (ne s'en servira sous aucun prétexte), *projection de l'image, pyrotechnie, télékinésie, télépathie* (peut communiquer avec n'importe quelle créature intelligente), *téléportation sans erreur* et *ténèbres sur 5 mètres*.

Sous forme humaine, Lillianth est une guerrière compétente et superbement musclée. Elle porte une cotte de mailles très ajustée et manie une épée longue dans chaque main. Elle a une trentaine d'années et ses cheveux bruns tombent à hauteur d'épaule. Son splendide collier serré en platine, incrusté de diamants et de perles, est orné de pendentifs (valeur 16.000 po). Elle porte aussi une série de bracelets assortis, chacun serti d'une perle (valeur 12.900 po pour les six, mais deux seulement sont visibles sous sa forme humaine). Sa confiance en ses pouvoirs est absolue, à tel point qu'elle en est presque arrogante et qu'elle n'oublie jamais un différend. Mais elle est également très pragmatique et ne connaît pas le sens du mot "scrupule". Elle est prête à s'allier avec n'importe qui du moment que cela peut l'arranger, et le fait d'œuvrer de concert avec des créatures d'alignement opposé au sien ne lui pose pas le moindre dilemme.

Janelle, alu-fiélonne : CA 2 (*bracelets de défense CA 2*) ; VD 12, vol 15 (D) ; DV 5 ; pv 32 ; TAC0 15 (13 avec son *arc long +1* et ses *flèches lourdes +1*, 12 avec son *épée de glace +3*) ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d8+3 (*épée de glace +3*) ou 1d8+2/1d8+2 (*arc long +1, 12 flèches lourdes +1*) ; AS sorts, récupère les points de vie perdus en blessant ses adversaires (au rythme d'un point pour deux points infligés) ; DS perception du danger (75 % de chances), immunisée contre les armes non-magiques, l'électricité, le feu non-magique et le poison, le froid, le feu magique et le gaz ne lui font subir que demi-dégâts ; faiblesses spécifiques : les armes en argent ou en fer froid lui infligent des dégâts normaux, tout comme l'acide et les *projectiles magiques* ; RM 30 % ; TA M (1,70 m) ; NM élite (14) ; Int géniale (18) ; AL CN ; PX 6.000. CHA 18. Janelle possède les pouvoirs d'une magicienne de niveau 10 ; elle connaît les sorts suivants : *détection de la magie, moquerie, projectile magique, vapeur colorée ; cécité, image miroir, invisibilité, lumière éternelle ; dissipation de la magie, éclair, force spectrale ; confusion, globe d'invulnérabilité mineure ; cône de froid, immobilisation de monstres* (tous ces sorts sont inscrits dans son livre de sorts de voyage). Pouvoirs spécifiques (utilisables à volonté, sauf indication contraire) : *changement de forme* (en créature humanoïde ayant à peu près la même taille et le même poids), *charme-personne, ESP, infravision* (portée 80 m), *porte dimensionnelle* (une fois par jour), *suggestion, téléportation sans erreur* et *ténèbres sur 5 mètres*.
Janelle ressemble beaucoup à une rôdeuse avec son arc et son épée longue. Quelle que soit son apparence, c'est une belle rouquine pétillante de vie, d'environ vingt-cinq ans, qui apprécie énormément l'humour noir. Janelle est la seule de ces tanar'ris à ne pas être maléfique ; si elle est traitée avec égard, elle peut forger une alliance durable avec les PJ. Elle porte à chaque doigt un anneau en or ou en argent, serti d'une pierre précieuse généralement sans grande valeur (montant total 2.500 po).

Villiane, alu-fiélonne : CA 2 (*bracelets de défense CA 2*) ; VD 12, vol 15 (D) ; DV 5 ; pv 32 ; TAC0 15 (13 avec son *épée longue +2*) ; #AT 1 ; Dég 1d8+2 (*épée longue +2*) ou 1d6+20 (*javelot de foudre*) ; AS récupère les points de vie perdus en blessant ses adversaires (au rythme d'un point pour deux points infligés) ; DS comme Janelle ; faiblesses spécifiques : comme Janelle ; RM 30 % ; TA M (1,63 m) ; NM stable (12) ; Int géniale (17) ; AL CM ; PR 4.000. CHA 16. Pouvoirs spécifiques : comme Janelle. Villiane se donne l'apparence d'une jeune femme guerrière d'environ dix-huit ans. Elle possède trois *javelots de foudre* et porte des boucles d'oreille en or, serties de jacinthes (valeur 10.400 po la paire). Villiane est brune et bien faite, mais ses sourcils épais et son sourire sardonique lui donnent un air sinistre (amplement justifié vu que c'est elle la plus cruelle des quatre).

Lynnara, succube : CA 0 ; VD 12, vol 18 (C) ; DV 6 ; pv 33 ; TAC0 15 ; #AT 2 ; Dég 1d3/1d3 (coup de pied, coup de poing, morsure, etc.) ; AS son baiser draine un niveau (la victime ne s'en aperçoit que sur un jet de Sagesse réussi à +4 au dé) ; DS jamais surprise, immunisée contre le feu (magique ou pas), le poison, l'électricité et les armes dont le bonus est inférieur à +2, le froid et le gaz ne lui infligent que demi-dégâts ; RM 30 % ; TA M (1,50 m) ; NM moyen (10) ; Int exceptionnelle (16) ; AL CM ; PX 11.000. CHA 19. Pouvoirs spécifiques (utilisables à volonté, sauf indication contraire) : *changement de forme* (en créature humanoïde ayant à peu près les mêmes taille et poids), *changement de plan, charme-personne, clairaudience, ESP, infravision, métamorphose* (en femme splendide de race humaine ou demi-humaine), *passage dans le Plan Éthéré, portail* (ne s'en servira sous aucun prétexte), *suggestion, télépathie, téléportation sans erreur* et *ténèbres sur 5 mètres*.
Lynnara a pris l'apparence d'une enchanteresse de vingt-deux ans à la beauté presque irréelle. Ses cheveux blonds et bouclés tombent jusqu'au creux de ses reins. Elle porte un manteau en soie sur une fine robe bleu nuit au liseré argent et noir (valeur 2.800 po) et exhibe une parure collier ras de cou/boucles d'oreilles en platine, sertie d'opales noires et de péridots (valeur totale 5.400 po). Elle fait semblant d'avoir fait vœu de silence et se contente de sourire mystérieusement à qui lui adresse la pareille. Lynnara est incroyablement vaniteuse (bien que cela ne soit pas injustifié) et s'attend à être complimentée sans relâche. Tant qu'on la flatte, tout va pour le mieux. Sinon, elle se met à flirter avec les PJ jusqu'à ce qu'ils répondent comme elle le souhaite.

1. Poste de garde
C'est ici que Janelle monte la garde, en étant invisible (il lui arrive évidemment de dormir, mais pas lorsque les PJ font leur apparition). Au moindre signe d'intrusion, elle utilise son pouvoir de *porte dimensionnelle* pour se rendre en 4 et avertir ses compagnes. Toutes commencent alors à se préparer au combat. Il n'y a rien d'intéressant dans cette salle, à l'exception du sac à dos de Janelle (qui contient tout ce que l'on peut s'attendre à trouver dans le paquetage d'une aventurière : des rations alimentaires, une outre pleine d'eau, etc., ainsi qu'une tenue de rechange).

2. Caverne vide
Cette salle est difficile d'accès en raison des pierres-rasoirs qui en défendent l'entrée. Les tanar'ris ne s'y rendent que pour s'approvisionner en eau fraîche.

3. Chambre à coucher
C'est ici que ces "dames" ont installé leurs lits. Après examen des quatre piles de couvertures, des habits de rechange et des paquetages présents (ceux de Lillianth, Villiane et Lynnara), il ne fait aucun doute que tout cela appartient à des aventurières (impossible d'en déterminer la classe ; par contre, il s'agit très certainement d'humaines, et il ne fait pas le moindre doute qu'il n'y a là que des femmes).

4. L'assemblée des démons
C'est ici que les deux autres tanar'ris passent le plus clair de leur temps, à mettre au point des tactiques pouvant leur permettre d'attaquer Shaboath. À toute heure de la journée, l'une des trois est en train de dormir. Tout comme Janelle, elles conservent en permanence leur apparence humaine (pour cacher leur véritable nature si jamais le diantrefosse ou ses alliés parvenaient à découvrir leur repaire) et sont de plus invisibles (grâce à des sorts jetés par Janelle depuis qu'elles sont arrivées ici). Lorsque Janelle vient les prévenir,



les tanar'ris commencent aussitôt à préparer des sorts. Si elle en a le temps, Janelle jette sur elle-même les sorts *image miroir* et *globe d'invulnérabilité mineure*, tandis que Lillianth se rend dans la salle 5 et, de là, utilise son pouvoir de *projection de l'image*, qu'elle fait apparaître en 4. Les trois autres "femmes" prennent alors des positions établies à l'avance et attendent les intrus. La tactique employée est décrite ci-dessous.

5. Poste de commandement de Lillianth

C'est ici que Lillianth attend la venue des PJ, des fois qu'ils soient hostiles ou alliés au diantrefosse. Elle peut négocier avec les étrangers par le biais de l'image qu'elle a projetée en 4 et ne venir au combat qu'une fois ses meilleurs sorts épuisés.

C'est dans cette caverne que se trouve le coffre contenant le trésor des tanar'ris. Désirant se moquer une dernière fois de sa rivale, Shesinellek lui a alloué une grosse somme d'argent pour se "trouver des alliés". Le coffre, qui est totalement inutile aux tanar'ris dans cette région désolée des Tréfonds Obscurs, n'est ni fermé ni piégé. Il contient 22.000 po, 4.400 pp et pour 27.000 po de bijoux et pierres précieuses.

Considérations tactiques et négociations

Les tanar'ris commencent par utiliser leur faculté d'*ESP* pour apprendre quelles sont la nature et les intentions des intrus, mais la portée de ce pouvoir est limitée et elles n'auront pas forcément le temps de s'en servir. Elles se défendent si elles sont attaquées, mais tentent de mettre le plus de PJ possible hors de combat à l'aide de sorts tels que *charme-personne*, dans l'espoir que des PJ capturés leur servent de soldats qu'elles lanceraient à l'assaut de Shaboath. En cas de combat, Lillianth utilise son pouvoir de *télékinésie* pour projeter un magicien en l'air, où elle le secoue comme un prunier pour l'empêcher de jeter des sorts (s'il veut tout de même le faire, il lui faut bénéficier de la réussite d'un test d'Intelligence à +2 au dé, et aussi de celle d'un test de Dextérité, également à +2, si le sort nécessite des éléments matériels). Lynnara et Villiane tentent aussitôt de charmer les PJ, tandis que Janelle jette son sort de *confusion* (elle n'utilise *cône de froid* et *éclair* que si les PJ continuent de se montrer hostiles).

Important : aucune de ces tanar'ris ne tentera d'ouvrir un *portail*, car cela leur a été interdit avant le début de leur mission. Agir de la sorte reviendrait pour elles à admettre leur échec.

Dès que les PJ arrivent en 4, l'image projetée de Lillianth apparaît au centre de la salle, une épée dans chaque main, tandis que ses trois compagnes sortent de derrière les rochers où elles s'étaient cachées. Quiconque est capable de voir l'invisible remarque alors trois jeunes femmes. La première (Jelanne) semble être une rôdeuse ayant encoché une flèche à son arc (mais le projectile est pour le moment pointé vers le sol), la deuxième (Villiane), une autre rôdeuse ou une guerrière armée d'un javelot (mais ne se trouvant pas en position de lancer) et la troisième (Lynnara), une magicienne souriante, appuyée contre le mur. Lillianth demande alors télépathiquement à la succube de faire office de porte-parole. Celle-ci ordonne aux intrus de s'arrêter, suite à quoi elle exige de savoir s'ils sont des sbires des immondes aboleths et de leurs méprisables alliés baatezus. Si les PJ répondent "oui", les quatre tanar'ris attaquent. S'ils sont d'accord pour parlementer, elles se dévoilent et cessent d'être hostiles.

Tout au long des négociations qui s'ensuivent, les alu-fiélonnes et la succube utilisent subtilement leur don d'*ESP* et font comprendre à Lillianth ce qu'elles apprennent par le biais de signes secrets. La marilith devrait bien vite saisir que les PJ ont l'intention d'attaquer Shaboath. Dans ce cas, elle ne cherche en rien à masquer sa joie. La succube explique leur position de son mieux sans toutefois révéler sa nature et celle de ses collègues, mais tout en restant aussi près de la vérité que possible (au cas où les PJ se serviraient à son encontre d'un sort tel que *détection du mensonge*). Sans mentionner le nom de ses supérieurs, elle prétend représenter un groupe d'êtres d'un autre plan qui l'a envoyée ici pour une mission désespérée. Elle apprend aux PJ qu'il y a des baatezus à Shaboath (ils n'ont aucune chance d'obtenir ce renseignement ailleurs) et surtout celui qu'elle est censée vaincre, un diantrefosse. Par l'intermédiaire de Lynnara, Lillianth explique clairement aux PJ qu'elle a la ferme intention de détruire ce monstre, même si elle doit pour cela sacrifier son existence et celle de ses trois compagnes. Cela signifie bien sûr provoquer d'importants dégâts dans Shaboath. Autrement dit, une alliance pourrait être judicieuse.

Notez que Lillianth n'est pas au courant de la présence du wastrilith Jaziritheil (voir page 35) et qu'elle entre dans une rage folle si l'on en fait mention, prétendant (à raison) que cette créature a été envoyée par ses ennemis pour saboter sa mission. Si les PJ n'ont pas encore tué le wastrilith, elle propose immédiatement de monter une expédition punitive conjointe à son encontre. S'ils l'ont déjà fait, elle est très impressionnée et sincèrement reconnaissante. Toutes ses compagnes se sentent d'ailleurs aussitôt plus joyeuses et ont une attitude plus amicale envers les PJ, qu'elles considèrent désormais comme des alliés fidèles.

Les PJ peuvent parvenir à un accord avec les tanar'ris, mais ces dernières n'ont qu'un seul et unique objectif : tuer Pallistren et ses sbires, puis repartir aussitôt pour les Abysses. Les PJ devront montrer de sérieux talents de négociateurs (et les joueurs réussir une excellente interprétation) pour persuader les tanar'ris d'attaquer d'autres quartiers de la ville à leurs côtés avant de monter l'assaut contre l'ambassade. Si les PJ leur semblent cupides, ces "dames" leur offrent le contenu de leur coffre en échange de leur aide. Elles conservent leur apparence humaine aussi longtemps que possible. Si les négociations échouent et que le combat reprend, les tanar'ris luttent jusqu'à la mort (après quoi elles sont renvoyées dans les Abysses).

Mais les PJ peuvent-ils leur faire confiance ? Oui, dans une certaine mesure. Ils disposent d'un ennemi commun (les baatezus) et ont tout intérêt à s'allier pour entraîner sa perte. Mais après, plus d'alliance qui tienne ! Si les PJ ont traité les tanar'ris avec suffisamment d'égards, elles peuvent se contenter de révéler leur véritable apparence, de remercier ces stupides mortels pour l'aide qu'ils leur ont apportée et de s'en aller en leur promettant qu'ils se reverront un jour. Les PJ n'ont-ils pas, en effet, épargné aux tanar'ris l'éternité de tortures qui attend les serviteurs des Abysses ayant échoué dans une mission d'importance ?

Mais les tanar'ris sont d'alignement à la fois chaotique et mau-

vais, et même leur "gratitude" pourrait ne pas suffire à sauver les PJ. Si l'une des fiélonnes s'entend particulièrement mal avec l'un des PJ, elle pourrait bien avoir envie de le tuer puis de l'entraîner à sa suite dans les Abysses (par exemple), et ce surtout s'il est blessé ou affaibli. À vous de régir cette situation. N'oubliez pas que les tanar'ris sont tout sauf stupides. Le rôdeur a-t-il été suffisamment affaibli par le combat pour que la succube ait sa chance contre lui ? Si elle pense qu'elle peut le charmer et l'écarter de ses amis pour lui offrir un de ces baisers dont il se souviendra toute sa vie (mais pas en bien), elle le fait sans hésiter. Soyez impitoyable. Même en cas d'alliance, les tanar'ris sont assez malignes pour repérer une mission-suicide, aussi insistent-elles toujours pour mener un assaut conjoint avec les PJ. Janelle a une intelligence géniale et Lillianth est une tacticienne hors pair. Il est impensable qu'elles se laissent envoyer dans une direction tandis que les PJ partent dans l'autre, car elles comprendront aussitôt qu'il s'agit d'une tactique concoctée par leurs alliés et visant à créer une diversion dans le quartier le plus difficile pour faciliter la tâche des PJ. Quand viendra le moment de planifier l'assaut conjoint, souvenez-vous que Lillianth est capable de sentir où se trouve Pallistren, même si elle n'a pas la moindre idée de la manière dont s'organise la cité. Cette capacité prend effet dès qu'elle se trouve à moins de soixante mètres de lui, et ce quelles que soient les protections magiques derrière lesquelles il peut s'abriter.

Enfin, le comportement décrit ci-dessus ne s'applique pas à Janelle, la seule des tanar'ris à ne pas être d'alignement chaotique mauvais. Il est possible qu'elle reste avec les PJ après que ses compagnes seront reparties pour les Abysses, mais cela dépend de nombreux facteurs (il se peut qu'elle soit tombée amoureuse d'un PJ ou devenue amie avec un ou plusieurs d'entre eux, s'ils l'ont traitée avec suffisamment d'égards, s'ils lui ont fait sentir qu'elle faisait partie des leurs, etc.) qu'il est impossible de le déterminer à l'avance. À vous de juger, en fonction du déroulement de votre campagne.

Les illithids renégats

Cette faction est importante car elle pourrait bien s'allier avec les PJ. Et comme les illithids sont d'alignement loyal mauvais, il est possible de leur faire confiance (jusqu'à un certain point). Ces flagelleurs mentaux sont très violemment opposés à ce que les aboleths tentent de mettre en œuvre à Shaboath, ce qui les met en conflit avec la majorité des membres de leur race. Ils sont guidés par un prêtre de Maanzecorian (voir le DMGR4, *Mythologie des Monstres*) extrêmement charismatique et peuvent accepter de négocier avec les PJ, même s'ils se montrent hostiles de prime abord. Les considérations tactiques sont évoquées après la description du repaire.

On parvient aux cavernes des illithids après onze kilomètres d'une galerie qui n'est pas sans dangers. Le **plan 25** montre la disposition du repaire des flagelleurs mentaux. La description qui suit détaille les illithids (et leurs esclaves) présents dans les diverses cavernes, puis viennent quelques considérations tactiques sur la manière dont ils répondent à la venue des PJ. Notez que les illithids possèdent de nombreux esclaves charmés : des fomorians, des estropiés et une voleuse demi-elfe. La hauteur de plafond varie entre six et quinze mètres, et il n'y a pas la moindre lumière dans l'ensemble du repaire. Chaque illithid possède diverses pièces et quelques babioles pour une valeur totale de 1.100 à 2.000 po (1.000 + 100 x 1d10) chacun. Leurs esclaves n'ont aucun objet de valeur. Les exceptions à cette règles sont détaillées ci-dessous.

1. Poste de garde

Les flagelleurs mentaux ne négligent jamais l'éventualité d'une attaque, aussi l'un d'eux est-il posté ici, en compagnie d'une géante (fomorian). Cette dernière a en sa possession un énorme cor taillé dans un os gigantesque, qu'elle utilise quand elle voit s'approcher quiconque n'est pas accompagné d'un illithid. Cela l'empêche bien évidemment de surprendre le ou les intrus, mais les géants de la salle 2 se retrouvent automatiquement en état d'alerte. Formés à ce genre de situation, ils envoient immédiatement un messager en 3. Ces fomorians vivent depuis si longtemps dans les Tréfonds Obscurs que l'obscurité ne pénalise plus leurs compétences martiales.

Géante, fomorian : CA 3 (peaux) ; VD 9 ; DV 13+3 ; pv 86 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 2d6+7 (énorme gourdin) AS surprise (-2 au jet de surprise de l'adversaire) ; DS rarement surprise (1 chance sur 10) ; TA E (4 m) ; NM élite (14) ; Int moyenne (9) ; AL NM ; PX 6.000.

Illithid : CA 5 ; VD 12 ; DV 8+4 ; pv 45 ; TAC0 11 ; #AT 4 ; Dég 2 pv + spécial (tentacules) ; AS *décharge mentale* (étourdit toutes les créatures se trouvant prises dans l'aire d'effet - un cône long de 20 m et large de 6 m à sa base, contre 1,50 m à son point d'origine - pendant 3d4 rounds sauf si elles bénéficient d'un jet de sauvegarde réussi contre sceptre/bâton/baguette), ses tentacules extraient le cerveau de la victime en 1d4 rounds (si elle résiste), voire 1 seul (si elle est charmée ou sans défense), pouvoirs assimilables à des sorts ; DS pouvoirs assimilables à des sorts ; RM 90 % ; TA M (1,80 m) ; NM champion (15) ; Int géniale (18) ; AL LM ; PX 9.000. Pouvoirs assimilables à des sorts (comme un mage de niveau 7, utilisables au rythme d'un par round, -4 au jet de sauvegarde de l'adversaire) : *changement de plan, charme-monstres, charme-personne, ESP, lévitation, projection astrale* et *suggestion*.

2. Antre des fomorians

Trois fomorians supplémentaires (pv 100, 72 et 65), dont l'un est en train de dormir quelle que soit l'heure de la journée, sont présents ici. Il n'y a rien d'autre dans cette petite caverne que des os à moitié rongés (dont certains, c'est triste à dire, ressemblent fortement à des os humains et demi-humains), du matériel de couchage crasseux et des ordures. On comprend que les géants soient maintenus à l'écart de leurs maîtres que tant de saleté ne peut que révolter.

3. La congrégation

C'est le nom que les illithids donnent à cette salle où ils résident pour la plupart. Il y a là dix flagelleurs mentaux (pv 60, 55, 52, 47, 44, 39, 37, 35, 32 et 27). L'air de cette caverne est frais et sec. Les illithids ont fait ériger par leurs esclaves divers murs de séparation à l'aide de pierres empilées. Chacune des "cellules" ainsi formée est

occupée par un lit (étonnamment confortable bien qu'en bois et doté de couvertures tissées à partir d'un matériau impossible à définir). Il y a également quatre estropiés dans cette salle (caractéristiques semblables à ceux de la caverne 4, pv 39, 36, 30 et 25) qui sont chargés de faire le ménage et de veiller à la satisfaction du moindre désir des illithids.

4. Les estropiés
Les illithids sont parvenus à capturer plusieurs membres d'une meute de ces pauvres êtres dans des cavernes situées loin au sud (ils ont déjà dévoré le cerveau des autres). La meute, très diversifiée et montrant de nombreuses variations de formes animales, s'était enfuie dans les profondeurs de la terre dans l'espoir d'échapper à la colère des humains et elfes de forêts vivant à l'est du comté d'Haran. Mais la chasse se poursuivit assez longtemps pour les faire partir loin, très loin de leur lieu d'origine. Les illithids ont conservé les estropiés supérieurs comme gardes (c'était avant qu'ils réduisent les fomorians en esclavage) et comme serviteurs de bas étage. Il y a, à tout moment, huit de ces créatures dans cette caverne, dont trois en train de dormir. Les estropiés combattent avec tout un assortiment d'armes (rassemblées sous l'appellation "gourdin") et bénéficient de bonus impartis par leur Force. Tous voient dans le noir (infravision, vingt-sept mètres de portée).

Estropiés supérieurs (8) : CA 5 ; VD 9 ; DV 5 ; pv 37, 35, 34, 30, 26, 25 (x3) ; TAC0 15 (14 grâce à leur bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+3 (gourdin, bonus de Force) ; DS régénération (2 pv / round) ; TA M (de 1,20 à 2,10 m) ; NM stable (12) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 650 chacun. FOR 18/40. Facultés spéciales : chacun possède une à quatre facultés liées à son espèce d'origine (ouïe très développée, vision nocturne, etc.). À vous de les définir.

Pour la plupart, ces estropiés sont maigres et en mauvaise santé. Le "décor" de leur salle est le même que celui des quartiers des fomorians. Une tête de duergar a été plantée sur un bâton à l'extrémité nord de la caverne ; le reste du nain a été dévoré.

5. Poste de garde
Un fomorian (pv 81) et un illithid (pv 51) montent la garde en ce lieu. Le géant possède un cor similaire à celui décrit en 1.

6. Grande caverne du conclave des illithids
Toutes les semaines, les illithids se réunissent dans cette salle pour rendre gloire à Maanzecorian. Le reste du temps, cette caverne est occupée par les trois flagelleurs mentaux qui dominent cette communauté. L'un d'eux est "seulement" un illithid particulièrement résistant (64 pv), mais les deux autres sont des prêtres de Maanzecorian. Ils ont 18 en Sagesse, ce qui augmente leur nombre de sorts et leur procure un important bonus aux jets de sauvegarde contre les sorts qui affectent l'esprit. Dans leur antre, ces créatures sont également défendues par la voleuse demi-elfe Shasurita, charmée, qui se tient invisible à côté de l'entrée (quelle que soit l'heure de la journée, elle a 33 % de chances de se trouver en train de dormir).

Ipshizeen, prêtre illithid de niveau 11 : CA 5 ; VD 12 ; DV 8+12 ; pv 62 ; TAC0 11 ; #AT 4 ; Dég 2 pv + spécial (tentacules) ; AS sorts, pouvoirs assimilables à des sorts, *décharge mentale* (étourdit toutes les créatures se trouvant prises dans l'aire d'effet - un cône long de 20 m et large de 6 m à sa base, contre 1,50 m à son point d'origine - pendant 3d4 rounds sauf si elles réussissent un jet de sauvegarde contre sceptre / bâton / baguette), ses tentacules extraient le cerveau de la victime en 1d4 rounds (si elle résiste), voire 1 seul (si elle est charmée ou sans défense) ; DS sorts, pouvoirs assimilables à des sorts, +4 au jet de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (charme, terreur, illusion, etc.) grâce à sa Sagesse élevée ; RM 90 % ; TA M (2,10 m) ; NM champion (15) ; Int supergéniale (19) ; AL LM ; PX 12.000. SAG 18. Sorts : *effroi, injonction* (x2), *sanctuaire* (x2), *ténèbres* (x2) ; *connaissance des alignements, discours captivant, immobilisation des personnes* (x2), *silence sur 3 mètres* (x2) ; *contrôle des émotions** (x2), *dissipation de la magie* (x2), *ténèbres éternelles ; détection du mensonge, divination, manteau de terreur, modification de mémoire* ; bassin temporel, rupture mentale* ; mot de rappel*. Pouvoirs assimilables à des sorts (comme un mage de niveau 7, utilisables au rythme d'un par round, -4 au jet de sauvegarde de l'adversaire) : *changement de plan, charme-monstres, charme-personne, ESP, lévitation, projection astrale* et *suggestion*.
Ipshizeen porte une magnifique robe en soie et velours, décorée de nombreuses héliotropes et pierres de lune (valeur 6.500 po), ainsi que deux bracelets jumeaux en argent, sertis d'un saphir (valeur 4.000 po la paire). C'est lui qui possède les clefs en argent permettant d'ouvrir les coffres situés dans cette salle. Son Charisme est égal à 18 dans ses rapports avec les autres illithids et avec les créatures qu'il tient sous son charme.

Bilikant, prêtre illithid de niveau 7 : CA 5 ; VD 12 ; DV 8+4 ; pv 46 ; TAC0 11 ; #AT 4 ; Dég 2 pv + spécial (tentacules) ; AS sorts, pouvoirs assimilables à des sorts, *décharge mentale* (étourdit toutes les créatures se trouvant prises dans l'aire d'effet - un cône long de 20 m et large de 6 m à sa base, contre 1,50 m à son point d'origine - pendant 3d4 rounds sauf si elles réussissent un jet de sauvegarde contre sceptre / bâton / baguette), ses tentacules extraient le cerveau de la victime en 1d4 rounds (si elle résiste), voire 1 seul (si elle est charmée ou sans défense) ; DS sorts, pouvoirs assimilables à des sorts, +4 au jet de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (charme, terreur, illusion, etc.) grâce à sa Sagesse élevée ; RM 90 % ; TA M (1,63 m) ; NM champion (15) ; Int géniale (18) ; AL LM ; PX 11.000. SAG 18. Sorts : *injonction, sanctuaire* (x2), *ténèbres* (x2) ; *immobilisation des personnes* (x3), *résistance au froid, résistance au feu ; contrôle des émotions*, dissipation de la magie, ténèbres éternelles ; contrôle des probabilités*, domination mentale**. Pouvoirs assimilables à des sorts (comme un mage de niveau 7, utilisables au rythme d'un par round, -4 au jet de sauvegarde de l'adversaire) : *changement de plan, charme-monstres, charme-personne, ESP, lévitation, projection astrale* et *suggestion*. Ce jeune illithid porte un *anneau de résistance au feu*. Sa robe de couleur indigo vaut 1.700 po.

Shasurita, voleuse demi-elfe de niveau 12 : CA 2 (base) ou 0 (*cotte de mailles elfique* +3, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 46 ; TAC0 15 (13 avec son *épée longue* +2, 10 avec son *arc court* +2, ses *flèches +1* et son bonus de Dextérité) #AT 1 ou 2 ; Dég 1d8+2 (*épée longue* +2) ou 1d6+3/1d6+3 (*arc court* +2 et 11 *flèches légères +1*) ; AS talents de voleuse, attaque sournoise (+4 au toucher, dégâts multipliés par quatre), DS talents de voleuse (voir ci-dessous), invisibilité ; faiblesse spécifique : charmée ; TA M (1,60 m) ; NM champion (16) ; AL N (NB) ; PX 7.000. FOR 11, DEX 17, CON 15, INT 12, SAG 12, CHA 15. Talents de voleuse (incluant les modifications dues à sa race et à sa Dextérité élevée) : crocheter des serrures (75 %), déplacement silencieux (55 %), détecter les bruits (60 %), grimper (75 %), lire des langues inconnues (45 %), se cacher dans l'ombre (55 %), trouver et désamorcer les pièges (70 % ou 80 % avec ses outils spéciaux), vol à la tire (35 %). Elle possède un *anneau d'invisibilité*, un *anneau de vol* (qui peut jeter un fois par jour le sort de *vol*, pour une durée de 12 tours) et des outils de voleur enchantés qui lui confèrent un bonus de +10 lorsqu'elle essaye de détecter ou de désamorcer les pièges. Enfin, elle a également un parchemin pour magicien (écrit au niveau 12) sur lequel sont rédigés les sorts *dissipation de la magie*, *métamorphose* et *transmutation de la pierre en chair*. Elle combat jusqu'à la mort pour défendre les illithids tant qu'elle est charmée. Si on la délivre de cet enchantement, elle attend son heure pour se venger de ses anciens "maîtres", au moment où elle pourra leur faire le plus de mal.

Tout le trésor de cette communauté est rassemblé dans deux coffres verrouillés et piégés, entreposés au sud de la caverne. Il est très rare que les illithids puissent utiliser des objets magiques (qui sont le plus souvent rendus inertes par leur résistance innée à la magie), aussi possèdent-ils surtout des trésors monétaires, auxquels s'adjoignent les objets magiques dérobés à leurs victimes au fil des ans. L'ouverture du premier coffre fait apparaître un nuage de spores de six mètres de côté. Ces spores ont le même effet que la *poudre de toux et étouffement*, sauf que, quand son jet de protection est raté, le PJ n'est pas instantanément tué mais que ses points de vie tombent à 0 (il est donc possible de le ramener à la vie à l'aide du moindre sort de soins). Par contre, en cas de jet de sauvegarde réussi, il est bien rendu incapable de faire quoi que ce soit pendant 5d4 rounds. Le coffre contient plusieurs sacs, dans lesquels on peut trouver 6.200 pa, 4.950 pe, 7.200 po et 1.655 pp, ainsi que des petites bourses renfermant un total de trente-deux pierres précieuses (pour une valeur globale de 16.400 po). Il y a également deux beaux lingots d'or (valeur 2.000 po pièce) enroulés dans une cape de velours informe et très mal taillée (qui est tout de même une *cape de protection* +2).

Le second coffre est piégé à l'aide d'un dispositif à aspersion d'acide, qui éclabousse quiconque se trouve à moins de six mètres au moment de son ouverture (4d6 points de dégâts, ou deux fois moins en cas de jet de sauvegarde réussi contre sceptre/bâton/baguette). L'acide reste collé à la chair et aux vêtements pendant 1d4 rounds et continue d'infliger des dégâts (au



rythme de 1d6 points par round). Il est possible de s'en débarrasser en le lavant à grande eau (deux litres sont nécessaires par personne, ou un seul pour un gnome ou petit-homme). L'acide dissout les objets métalliques en trois rounds si le jet de sauvegarde est raté. Ce coffre contient plusieurs objets. Le premier est une solide boîte en bois ciré, divisée en vingt petits compartiments, qui renferment chacun les éléments nécessaires pour un sort de magicien de niveau 1 à 6 (à vous de choisir ces sorts, en sachant que chacun d'entre eux a 80 % de chances de se trouver dans le livre de sorts de voyage d'un PJ magicien, mais qu'aucun de ces éléments n'a une valeur supérieure à 500 po). Lorsque l'une de ces cases est vidée, il y a 90 % de chances qu'elle soit réapprovisionnée par magie dès le lendemain. Dans le cas contraire, l'élément est "perdu", c'est-à-dire qu'il ne réapparaîtra jamais. En bas de cette boîte se trouve un tiroir qui renferme une *cuillère de Murlynd*.

Le coffre contient également un *heaume des eaux* décoré avec talent, une paire de gants en soie d'une finesse extrême, rangés dans une pochette en cuir (ces gants sont semblables à des *gantelets de dextérité* mais ne peuvent être portés que par un gnome, elfe ou petit-homme), une *cruche d'alchimie* en céramique, ornée sur toute sa surface de gravures représentant des ombres des roches, et enfin un *anneau de bouclier mental* délicatement rangé dans un minuscule étui en jade (valeur 1.600 po) à côté d'un anneau serti d'un diamant (non-magique, mais valant 4.000 po).

7. Pêcheurs estropiés
Il y a toujours là quatre estropiés (pv 29, 27, 26 et 25). Ils sont chargés de nettoyer l'eau des algues et moisissures peu ragoûtantes qui s'y déposent sans cesse et d'attraper les poissons, anguilles et parfois vers aquatiques de plan d'eau à l'aide d'épieux et de nasses.

8. Gardiens
Quatre autres illithids (pv 50, 44, 41 et 32) résident dans cette caverne, l'un d'eux étant endormi à toute heure. Ils n'ont rien d'autre que leur nécessaire de couchage et leurs possessions matérielles, ainsi qu'une jolie collection de têtes de gobelours empaillées (mais sans cerveau, bien évidemment) qui décorent le mur ouest.

9. Poste de garde
Il y a dans cette caverne un fomorian (pv 80) et un illithid (pv 37), tout comme dans les salles 1 et 5.

Considérations tactiques

La première réaction des illithids dépend avant tout du comportement des PJ. S'ils ne se montrent pas systématiquement belliqueux, les flagelleurs mentaux ne les attaquent pas (et dans ce cas, passez directement à la phase de négociations). Par contre, s'ils chargent sabre au clair et se mettent à jeter des sorts dans tous les sens, ils ont de bonnes chances de se faire repousser par les illithids. Compte tenu du nombre de flagelleurs mentaux qui vivent dans ces cavernes en compagnie d'alliés puissants, il serait surprenant qu'un seul assaut suffise. À un moment ou un autre, les PJ auront certainement besoin de recourir à la bonne vieille "retraite stratégique".

La manière dont Ipshizeen (le seigneur de cette bande d'illithids) répond à l'incursion des PJ dépend du résultat de celle-ci. Des PJ parvenant à tuer ou à mettre hors de combat un bon nombre de défenseurs en un seul assaut gagnent son respect. Il jette alors des sorts de divination pour en apprendre le plus possible à leur sujet et découvre ainsi que leur objectif ultime est d'attaquer Shaboath. Il leur propose alors une alliance. Pour ce faire, il envoie Shasurita qui se déplace en volant (et invisible) jusqu'à parvenir à portée de flèche des PJ. Delà, elle tire dans leur direction un parchemin sur lequel un message est rédigé en elfe, puis s'en retourne auprès des illithids. Donnez alors l'**aide de jeu #23** aux joueurs. Les intentions d'Ipshizeen sont tout à fait sincères. Il n'a nulle envie de mourir et son objectif est le même que celui des PJ. Si ces derniers obéissent aux instructions données sur la missive, les négociations peuvent commencer.

Si les PJ ne tuent que peu de défenseurs, Ipshizeen utilise tout de même ses sorts de divination (et parvient donc à la même conclusion) mais il décide alors de négocier depuis une position de force. Il se rend avec trois autres flagelleurs mentaux à proximité du campement des PJ (par le biais de deux *changements de plan*) et tente d'en enlever un, le faisant disparaître de la même façon qu'ils sont arrivés. Le captif est alors soumis à de multiples sorts de *suggestion* et de *modification de mémoire**, jusqu'à ce qu'il ne soit même plus capable de se souvenir de son nom. *Charme-personne* est également utilisé jusqu'à ce que son jet de sauvegarde soit raté (chacun des vingt illithids peut utiliser ce pouvoir à volonté). Ipshizeen fait alors parvenir l'**aide de jeu #23** aux PJ, mais il y ajoute un post-scriptum du genre : "Si vous tenez à revoir votre ami en vie, vous n'avez pas intérêt à faire les malins." Si le premier assaut des PJ était vraiment pathétique, il n'est pas impossible que les illithids mettent une embuscade au point. Mais Ipshizeen ne tient pas à se débarrasser de soldats potentiels, aussi les flagelleurs mentaux prennent-ils bien garde à utiliser des sorts ou des pouvoirs tels que *charme-personne, contrôle des émotions* ou *domination mentale** pour mettre les PJ hors de combat et les employer comme esclaves au cours de l'assaut qu'il compte lui-même mener contre Shaboath. Mais si les PJ infligent plus de dégâts que prévu aux illithids et si Ipshizeen se met à craindre la défaite, il ordonne à ses subalternes de cesser le combat et offre aux PJ un paiement substantiel et des renseignements en échange d'un compromis. Il implore leur clémence, arguant qu'il ne savait pas s'il était possible de leur faire confiance car, après tout, ce sont eux qui ont ouvert les hostilités, et l'embuscade n'était, en fait, que la réponse du berger à la bergère. Si les PJ reconnaissent qu'il n'a pas tout à fait tort, les négociations peuvent commencer. Et Ipshizeen est prêt à débourser 10.000 po (ou l'équivalent) pour les calmer.

Il est évidemment possible que les PJ utilisent des sorts de divination pour obtenir des renseignements sur la communauté d'Ipshizeen et sur ses intentions. Compte tenu de la résistance à la magie des illithids, il n'y a que peu de chances qu'une telle tactique soit couronnée de succès, mais sait-on jamais. Si ce sont les PJ qui demandent les négociations, Ipshizeen les diffère de vingt-quatre heures pour pouvoir jeter ses sorts de divination. Par la suite, il accepte, et n'a recours à l'embuscade décrite ci-dessus que si les PJ lui semblent véritablement très faibles. Mais cette fois-ci, si les choses se

passent mal, c'est 20.000 po de trésors qu'il propose pour faire la paix. Si les PJ acceptent, les négociations peuvent commencer.

Enfin, si Ipshizeen est tué, le jeune Bilikant prend sa place. Si les deux prêtres sont tués, la communauté n'a plus de véritable chef et ne peut s'allier aux PJ. Aucune négociation n'est alors proposée ou acceptée.

Négociations avec les flagelleurs mentaux

Veillez à donner à cette scène toute l'ambiance qu'elle mérite. Ipshizeen est sincère mais il s'accroche à tous les avantages qu'il peut obtenir, aussi ténus soient-ils. Shasurita, invisible, demeure à l'arrière-plan, mais tous les illithids sont rassemblés avec leurs serviteurs fomorians, qui se dressent en cercle autour de leurs maîtres et des PJ. Les estropiés sont envoyés aux postes de garde. Ce conclave se tient dans la salle 6, mais Ipshizeen fait attendre les PJ avant d'effectuer son entrée ; il vient de 7, resplendissant dans sa tenue de cérémonie, et est suivi comme son ombre par le plus puissant des géants survivants.

Le prêtre commence par annoncer qu'il sait qui sont les PJ et ce qu'ils sont venus faire ici. Il a toute confiance en sa résistance innée à la magie pour venir à bout des sorts de divination tentés par les PJ et n'hésite donc pas à en rajouter. Il dit que cela l'intéresserait de s'allier avec eux, car lui aussi a l'intention de détruire Shaboath. Il explique que les aboleths sont en train de mettre au point un énorme appareil capable d'étendre à des kilomètres de distance, ou peut-être même à des centaines de kilomètres, leur pouvoir naturel de *domination*. Il reconnaît que certains illithids se sont alliés avec les aboleths et qu'ils jouent même parfois le rôle de messagers pour ces derniers, mais que ce n'est pas le cas d'Ipshizeen et des siens, qui sont bien plus intelligents que les autres et ont compris que les aboleths réduiraient tout le monde en esclavage si leur plan aboutissait. "Et quand je dis tout le monde, je veux dire vous et nous. Nous sommes très différents, mais cela n'a guère d'importance au vu de la menace à laquelle nous devons faire face. Nous pourrions nous battre, et dans ce cas nous vous tuerions, mais cela nous affaiblirait et nous empêcherait de faire tomber Shaboath. Ce serait ridicule. Nous vous proposons donc une alliance. Il faut bien sûr que nous mettions tous les détails au point, et peut-être ceux d'entre vous à qui il est possible de faire confiance (il cesse un instant de parler pour fixer, à tour de rôle, tous les PJ d'alignement loyal) voudront-ils le faire avec moi."

Les intentions d'Ipshizeen sont sincères. Si les PJ demandent un délai de réflexion, il hoche la tête d'un air emprunt de sagesse et se déclare satisfait que ses alliés potentiels n'aient pas le cerveau rabougri. Au terme de la discussion, les PJ peuvent rejeter l'offre d'alliance ou l'accepter (à condition bien entendu qu'ils arrivent par la suite à s'entendre sur des bases raisonnables avec les illithids). S'il essuie un refus, Ipshizeen se montre manifestement furieux mais ne les attaque pas. Par contre, s'ils sont de nouveau agressés, les flagelleurs mentaux se battent jusqu'au dernier (ils n'ont nulle part où aller). Dans ces conditions, leur score de moral est égal à 19.

Si les PJ acceptent, Ipshizeen leur divulgue des renseignements sur Shaboath pour preuve de sa bonne foi (s'ils les lui demandent avant qu'il les propose de lui-même, il les fournit sur un test de Charisme réussi). Mais Ipshizeen n'accepte de parler qu'aux PJ qui satisfont aux critères suivants : (a) être d'alignement loyal ou (b) avoir un score minimum de 15 en Intelligence. Les PJ d'alignement neutre désirant se faire accepter dans le second conclave peuvent y parvenir grâce à un test de Charisme réussi. Ceux qui sont chaotiques n'ont aucune chance de se faire inclure dans les négociations, et Ipshizeen exige même des PJ loyaux des garanties en ce qui concerne le comportement de leurs camarades.

Les illithids espionnent Shaboath depuis un bon moment par le biais des incursions de Shasurita, qui survole la cité en étant invisible (et en restant largement hors de portée des sorts de *détection d'invisibilité*), mais aussi grâce aux recherches effectuées par Ipshizeen lui-même (grâce au sort *bassin temporel*). Le prêtre illithid a une bonne idée de ce que les aboleths recherchent, mais il est loin d'en connaître tous les détails. Il explique aux PJ qu'il faut détruire la "Tour de la Domination" pour stopper ces monstres. Mais contrairement à ce que l'on pourrait croire, il ne s'agit pas là d'un unique édifice mais de cinq tours bien distinctes, réunies entre elles, chacune générant un champ d'énergie magique qui lui est propre. Les aboleths essayent de faire fusionner ces champs pour obtenir un effet décuplé. "Ils ont toutefois du mal à y arriver, car deux de ces champs sont de nature quasiment opposée ; je veux parler de celui des enchantements et de celui de la nécromancie. Mais ils sont tout près de parvenir à leurs fins. Les champs créés par chacune des tours sont renforcés au fur et à mesure qu'ils leur sacrifient des jeteurs de sorts, de votre espèce comme de la mienne, et des créatures capables d'utiliser la magie. Nous ne pouvons nous permettre de nous retrouver opposés. Nous n'avons d'autre choix que de lutter ensemble." Faites comprendre à vos joueurs qu'en débit de son apparence très froide, ce flagelleur mental est absolument sincère. Les PJ ne doivent pas en douter.

Ipshizeen connaît également la nature des défenseurs de la cité et a pu en dessiner une carte partielle. Il y a toutefois des limites à ses sorts, et certains quartiers ont été protégés contre les sorts de divination, aussi y a-t-il de gros blancs sur la carte. Il la propose aux PJ une fois que les deux parties se sont mises d'accord. Si les PJ acceptent, donnez-leur l'**aide de jeu #24**.

Le problème consiste désormais à s'entendre sur les termes de l'alliance. Ces derniers sont impossibles à détailler ici, car il existe de trop nombreuses possibilités. Mais Ipshizeen commence par exiger d'avoir la preuve de la puissance des PJ (en d'autres termes, il veut qu'ils mènent seuls le premier assaut contre la cité ; il se tiendra juste derrière eux avec ses illithids et leurs esclaves, mais il souhaite tout d'abord les voir en action). Ensuite, il veut que les PJ gardent bien deux choses à l'esprit : (a) il faudra sûrement attaquer la cité à plusieurs reprises pour parvenir à détruire toutes les tours et (b) PJ et illithids devraient tout faire pour espionner Shaboath et être aussi forts que possible avant d'ouvrir les hostilités contre la cité. Par exemple, si les PJ ne demandent qu'à retourner vers la surface pour s'équiper, acheter des objets magiques à utilisation unique ou encore aller chercher des compagnons d'armes qui s'occuperont du soutien logistique, Ipshizeen acquiesce. Les aboleths ne parviendront à leurs fins que dans quelques semaines. Quand Ipshizeen dit que les aboleths auront "bientôt" achevé leur tour, il s'exprime en termes illithids, qui vivent en moyenne deux fois plus longtemps que les humains. Les PJ ne doivent pas céder à la précipitation. Laissez-leur

le temps de gagner un peu plus de points d'expérience (en allant, par exemple, tailler en pièces les géants du feu venus en pèlerinage au fond de la crevasse). Mais cela ne signifie pas qu'ils peuvent indéfiniment repousser leur assaut. Notez bien les semaines de temps de jeu qui s'écoulent après les négociations avec les illithids. Durant cet intervalle, la magie des aboleths ne cesse de s'amplifier. Les PJ ne peuvent éternellement retarder l'échéance.

Les négociations devraient s'achever par la signature d'un document (en deux exemplaires, pour que chaque partie puisse en conserver un). Ipshizeen désire également que tous prêtent serment pour finaliser l'accord (lui au nom de Maanzecorian et les PJ d'alignement loyal neutre au nom du dieu qu'ils vénèrent ; il accepte également que les PJ d'alignement loyal bon se prêtent à cette cérémonie). Encouragez les joueurs à rédiger leur propre contrat (qui doit bien sûr comporter comme clause incontournable que chacune des deux parties accepte de ne jamais avoir, à l'avenir, de comportement hostile à l'égard de l'autre !) puis évaluez-le. Assurez-vous pour cela qu'ils vous le rendent en avance. Les illithids sont des génies, et vous aurez sans doute besoin d'un peu de temps pour élever votre intelligence à leur niveau pour vérifier le moindre détail. Essayez de penser comme un flagelleur mental. Ipshizeen fera vraisemblablement tout son possible pour minimiser les risques pour lui-même et pour les siens, et essayera pour cela de trouver des zones d'ombres dans le contrat permettant aux illithids de n'engager qu'un minimum de troupes et de laisser les PJ prendre la majorité des risques.

Les problèmes moraux et éthiques d'une alliance avec des illithids sont abordés plus loin.

Autres lieux

Sur le **plan 25**, deux galeries partent du repaire des illithids, l'une vers le nord-est, l'autre vers le nord-ouest. La première aboutit, après plus de huit kilomètres de tunnel, aux cavernes occupées par une tribu de duergars, forte de soixante-dix membres dont vingt supérieurs à la moyenne (10 ayant 2+4 DV, 5 ayant 3+6 DV et les 5 autres ayant 4+8 DV). Les illithids les considèrent comme une réserve de nourriture de bonne qualité. Si les PJ désirent attaquer les duergars, il vous faudra dessiner les cavernes qu'ils habitent, à moins que vous ne préfériez modifier l'un des autres plans de l'aventure. Les illithids se moquent totalement de ce qui peut arriver aux duergars, mais ils prendront quelques instants pour se repaître de cerveaux de nains si les PJ vont les tailler en pièces. Ipshizeen n'a aucune envie de charmer les duergars ou de les forcer à participer à l'assaut contre Shaboath, car il les considère comme trop faibles pour être d'une quelconque efficacité. Il y a dans leur repaire pour 60.000 po de trésors monétaires, plus un *anneau de protection* +2, des *pantoufles d'araignée* et un parchemin pour magicien écrit au 14ème niveau, sur lequel apparaissent les sorts *projectile magique, bouclier, mur de feu* et *toile d'araignée*.

L'autre passage mène à un réseau étendu de catacombes qui accueillent environ quatre-vingt-dix gobelours albinos des Tréfonds Obscurs. Comme pour les duergars, les illithids ne considèrent les gobelours que comme une source de nourriture. Si les PJ désirent les éliminer, ils ne doivent pas s'attendre à recueillir une grande quantité de points d'expérience. Leur maigre trésor se compose de 4.000 po et d'une *dague* +2. Là encore, vous aurez à tracer votre propre plan, à moins que vous ne souhaitiez utiliser de nouveau l'un de ceux qui ont déjà servi.

Le jeu des alliances : "les ennemis de mes ennemis..."

Les PJ peuvent-ils raisonnablement accepter de traiter avec des illithids et des tanar'ris ? Cela pourrait, en effet, poser des cas de conscience à certains d'entre eux.

Ceux qui savent faire preuve de pragmatisme peuvent parfaitement justifier une alliance avec les illithids. Le groupe d'Ipshizeen ne constitue pas véritablement une menace pour les créatures d'alignement bon, compte tenu de l'endroit où se situe leur repaire ; en fait, ces flagelleurs mentaux se nourrissent presque exclusivement de duergars et de gobelours (qui sont deux races malfaisantes). De plus, ils sont activement opposés à des êtres maléfiques (les aboleths) qui ont déjà fait beaucoup de mal aux gens que les PJ connaissent et qui risquent, à l'avenir, de dominer de très nombreuses créatures d'alignement bon. Les PJ d'alignement neutre ou neutre bon peuvent considérer cette alliance comme un "mal nécessaire", et même les PJ neutres bons qui prônent la thèse "la seule bonne créature mauvaise est une créature mauvaise morte" devraient pouvoir accepter la logique de ce raisonnement. Les PJ d'alignement chaotique bon seront sans doute affligés à l'idée de s'allier à des créatures loyales mauvaises, mais c'est également là l'alignement des aboleths, qui font peser sur l'humanité tout entière la menace de la *domination* et de l'esclavage. Compte tenu des circonstances, une telle alliance est donc acceptable.

Les PJ d'alignement loyal bon, et plus particulièrement les prêtres et les paladins, vont évidemment éprouver davantage de difficultés à accepter cette situation, et cela est surtout vrai des PJ de type "loyal bon à fond". Si ces derniers sont jusqu'au-boutistes, il sera impossible de les convaincre et toute idée d'alliance est sans doute à bannir. L'interprétation doit ici jouer un rôle très important. N'obligez pas les PJ à conclure une alliance si cela les rebute manifestement. Le problème est pour certains de savoir s'ils doivent sacrifier leur pureté personnelle pour le "bien de tous". C'est à eux de choisir, et vous vous devez de respecter leur décision, du moment qu'ils comprennent bien que leur refus d'alliance diminue fortement leurs chances de venir à bout d'un ennemi autrement plus terrible que celui qui leur propose de s'allier avec eux. Si vos joueurs assument la responsabilité morale d'un échec possible en raison des fortes convictions de leurs PJ, vous ne pouvez pas leur en tenir rigueur.

La solution pourrait bien venir d'un sort de *communion*. Si les PJ y ont recours, le paladin ou le prêtre d'alignement loyal bon peut s'entendre dire qu'une alliance avec les illithids est acceptable, à condition (a) qu'il ne commette pas le moindre acte maléfique au cours de cette alliance et qu'il ne permette pas non plus à ses alliés d'en commettre s'il est en son pouvoir de les en empêcher, (b) que l'alliance soit de courte durée et prenne fin dès que l'objectif, à savoir la destruction de Shaboath, est atteint, et (c) qu'il fasse *expiation* de ses

pêchés dès l'alliance dissoute et qu'il accepte une *croisade* pour son dieu (après avoir fait un généreux don aux œuvres de ce dernier). Notez qu'il est *hors de question* qu'un tel PJ puisse accepter l'alliance en prévoyant de tuer ses anciens alliés dès qu'il n'aura plus besoin d'eux. Un comportement aussi chaotique serait une grave entorse au respect de son alignement.

Une alliance avec les tanar'ris pose davantage de problèmes. Mais si vous faites bien votre travail, les PJ ne devraient jamais avoir conscience de la véritable nature de ces quatre "dames". Si le déguisement des tanar'ris est percé à jour, les PJ doivent régler le problème avec leur conscience. Ceux qui sont d'alignement loyal bon ne peuvent raisonnablement pas accepter une telle alliance. Les neutres bons peuvent la justifier en se disant que les tanar'ris ont actuellement pour seule intention de détruire d'autres créatures maléfiques avant de s'en retourner vers les Abysses. L'argument de l'alliance contre le plus grand mal reste là encore acceptable. Les PJ d'alignement chaotique bon devraient pouvoir accepter l'objectif commun, à savoir renverser une société de créatures loyales mauvaises, tout en appréciant l'aspect chaotique des tanar'ris. Enfin, cette alliance ne devrait pas poser le moindre problème moral aux PJ neutres.

C'est aux PJ de décider avec qui ils s'allient (et selon quels termes). Une fois de plus, c'est l'interprétation des PJ qui tient ici le rôle déterminant, et vous pouvez exiger des joueurs qu'ils justifient leur décision en fonction de la morale de leurs PJ. Un paladin ne peut s'allier en connaissance de cause avec des tanar'ris, mais si l'alliance était déjà conclue avant qu'il prenne conscience de la véritable nature de "ces dames", il pourrait se trouver obligé de respecter sa part du marché pour ne pas manquer à sa parole. Quant à la réaction des dieux de ces PJ, une alliance avec de séduisantes créatures d'alignement chaotique mauvais pourrait être pour eux une bonne occasion de tester la force morale de leurs disciples.

La réfugiée

Le **plan 26** représente cette petite caverne qui abrite un tombeau ancien et pillé il y a bien longtemps. La galerie d'accès est difficile à repérer, car elle se trouve à six mètres du niveau du sol de la grande caverne (réussite d'un test d'Intelligence ou d'un jet de détection de passage secret pour la découvrir). De plus, le passage qui serpente dans la pierre ne fait qu'un mètre cinquante de haut sur six mètres de large. Il est en outre défendu en trois endroits par des pièges différents :

- ✦ Piège #1. À cet endroit, un ancien cadavre décomposé gît sur le sol. Il y a là une plaque sensible à la pression ; si l'on pose dessus un poids supérieur ou égal à trente-cinq kilos, une douzaine de pointes rouillées jaillissent des murs, du sol et du plafond. Chacune d'entre elles a un TAC0 de 15 et frappe avec suffisamment de puissance pour délivrer 1d6 points de dégâts. Les pointes se rétractent dans les parois au bout de trois rounds. Cette trappe ne peut être désarmée, mais il est aisé de l'éviter une fois qu'elle a été repérée.

- ✦ Piège #2. Une trappe s'ouvre ici pour faire tomber quiconque pose le pied dessus dans une fosse parsemée de pieux métalliques (2d6 points de dégâts de chute plus 1d8 par pieu ; un individu de taille humaine est transpercé par 1d6 pieux). La trappe peut être coincée sur un jet réussi pour désamorcer les pièges.

- ✦ Piège #3. Une partie du plafond est ici prévue pour s'effondrer sur quiconque ne pose pas le pied sur la plaque permettant de désactiver ce piège. L'éboulis inflige 3d6 points de dégâts.

Le déclenchement du moindre de ces pièges alerte aussitôt l'occupante du tombeau, sauf si les PJ évoluent dans l'aire d'effet d'un sort tel que *silence sur 3 mètres*.

Le tombeau perdu
Cette caverne a été grossièrement taillée à même la roche. Elle est dominée par un sarcophage en pierre installé sur une estrade au beau milieu de la salle. C'est derrière ce piédestal que se cache Jelenneth, la magicienne disparue.

Jelenneth, humaine déclassée (magicienne de niveau 3/voleuse de niveau 5) : CA 10 (base) ou 8 (bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 17 ; TAC0 18 (17 avec sa fronde grâce à son bonus de Dextérité) ; #AT 1 ; Dég 1d4 (dague ou pierre de fronde) ; AS sorts, talents de voleuse (+4 au toucher et dégâts multipliés par trois en cas d'attaque sournoise) ; DS sorts, talents de voleuse (voir ci-dessous), familier (voir ci-dessous) ; faiblesse spécifique : livre de sorts limité ; TA M (1,63 m) ; AL N (autrefois NB). FOR 12, DEX 16, CON 14, INT 16, SAG 13, CHA 15. Sorts : *force fantasmatique, vapeur colorée ; invisibilité*. Talents de voleuse : crocheter des serrures (20 %), déplacement silencieux (70 %), détecter les bruits (45 %), grimper (80 %), lire des langues inconnues (10 %), se cacher dans l'ombre (75 %), trouver et désamorcer les pièges (30 %), vol à la tire (25 %). Le livre de sorts de Jelenneth est en piteux état ; elle l'a récupéré sur le cadavre victime du piège #1, et seuls les trois sorts indiqués ci-dessus sont encore lisibles. Elle a également trouvé un parchemin (rédigé au 9ème niveau) contenant les sorts *familier* (déjà utilisé), *ESP* et *image miroir*. Elle ne se sert de ce parchemin qu'en *dernier recours*, vu qu'elle est dans l'incapacité de les réutiliser.

Il s'agit bien là de l'apprentie enlevée que les PJ recherchaient au début de la campagne. Les semaines écoulées (ou les mois, selon l'allure à laquelle l'aventure s'est déroulée) ne lui ont pas été favorables. Malgré les efforts répétés des ravisseurs, des derros, des kuo-toas et des illithids, elle a, chaque fois, réussi à résister aux multiples sorts de charme dont elle a été l'objet. Après plusieurs tentatives infructueuses, elle est finalement parvenue à s'échapper en sautant par-dessus bord alors qu'une embarcation l'emmenait vers la Grande Shaboath. Après avoir plusieurs fois manqué de se noyer, elle a fini par se réfugier ici, sachant fort bien que les poursuites s'organiseraient dans les galeries menant vers la surface. Une fois la situation redevenue plus calme, elle a tenté à plusieurs reprises de rentrer chez elle, et a même failli une fois parvenir jusqu'à la Cité de l'Étang de Verre, mais elle a finalement dû renoncer en constatant qu'aucun chemin ne lui offrait le moindre espoir de survie.

Elle ne pouvait évidemment pas avoir accès à son livre de sorts au cours de sa captivité, mais le contact des autres prisonniers lui a permis de se forger quelques talents de voleuse, qu'elle a par la suite eu de nombreuses occasions de perfectionner. Elle ne ressemble plus guère, aujourd'hui, à la jeune mage assidue capturée au Baron de Mouton de Milborne. Ses cheveux noirs ont été coupés court et à l'emporte-pièce, elle ne porte plus que des haillons et son corps est couvert de cicatrices (conséquence des sévices subis alors que les ravisseurs cherchaient à briser sa volonté). Seuls ses yeux d'un vert perçant peuvent permettre aux PJ de la reconnaître à partir du portrait qu'ils ont vu la nuit où elle a été enlevée (réussite d'un test d'Intelligence pour s'en souvenir).

Lorsque les PJ arrivent, Jelenneth est invisible et accroupie derrière le sarcophage vide avec son familier, Jhoil, une étrange créature qui ressemble à un croisement entre un furet et un serpent ; c'est un mâle dont l'apparence est celle d'un reptile poilu, excessivement nerveux et doté d'une paire de pattes à chacune de ses extrémités. Son ouïe et son odorat, extrêmement développés, préviennent Jelenneth du moindre danger. La jeune femme jette alors son sort de *force fantasmatique* pour donner l'impression qu'une liche sort lentement du sarcophage et exige (en prenant une voix aussi grave que possible) que ces pilleurs de tombe laissent les morts en paix. Si les PJ attaquent, elle fait répondre son illusion du mieux qu'elle le peut, compte tenu de sa visibilité limitée. Si elle est découverte, elle feint de se rendre mais tente de s'enfuir, jetant son sort d'*image miroir* au besoin. Enfin, si les PJ lui apprennent qu'ils viennent du comté d'Haran et qu'ils sont à sa recherche, elle reste un instant sans réaction avant de finalement murmurer quelque chose comme : "Vous en avez mis du temps." Naturellement, si les paroles que les PJ échangent entre eux avant de l'apercevoir peuvent laisser penser qu'ils sont les ennemis des ravisseurs, elle dévoile prudemment son existence.

Malgré son niveau relativement faible, Jelenneth désire se joindre aux PJ dans leur ultime assaut contre Shaboath, en leur faisant remarquer qu'elle a "un compte à régler" avec le ou les commanditaires des enlèvements. Vous pouvez la jouer comme PNJ ou la confier à un joueur pour qu'elle devienne un personnage à part entière ou rejoigne les rangs des compagnons d'armes d'un PJ existant. Accordez un bonus de 300 PX à chaque PJ pour les féliciter d'avoir enfin accompli leur mission originelle : découvrir ce qu'il était advenu de l'apprentie de Tauster.

Autres lieux

Vous pouvez, si vous le souhaitez, ajouter d'autres galeries à celles qui sont représentées sur la carte stratégique. Voici quelques suggestions d'aventures si vos PJ ont besoin de points d'expérience avant de s'aventurer sur la mer de la Nuit Éternelle.

Les géants sous le charme

Trente à quarante géants des pierres vivent dans un réseau de cavernes après avoir été attirés là par un inquiétant monolithe qui fait l'effet d'un sort de sympathie à toutes ces créatures se trouvant dans un rayon de huit kilomètres. C'est un artefact de pouvoir limité qui rend les géants neutres mauvais en un à quatre mois. Le détruire est une tâche ardue mais pas impossible. Les géants considèrent qu'il est sacré et le défendent avec la dernière énergie. Une fois le monolithe détruit, ils retrouvent leur alignement d'origine en 1d4+4 jours. Ils sont reconnaissants envers les PJ mais désirent seulement s'en aller (la domination dont ils faisaient l'objet est pour eux un cauchemar et ils ne tiennent pas à rester plus longtemps dans les Tréfonds Obscurs). Toutefois, 1d4+1 semaines après avoir retrouvé leurs montagnes, ils envoient les cadeaux suivants aux PJ : des pierres précieuses, d'une valeur totale égale à la moitié des PX obtenus pour avoir libéré les géants de l'emprise du monolithe, et un *marteau des nains +3* (s'il y a un PJ nain dans le groupe, sans quoi un autre objet tout aussi utile). Les PJ devraient gagner autant de PX que leur en auraient rapporté les géants s'ils les avaient vaincus.

Alerte aux champignons !

Dans un autre réseau de cavernes, un clan de myconides est en train de se faire décimer par un drow exilé et totalement dément, du nom d'Otyl Erys, qui se prend pour le dieu des champignons. Il possède une *baguette d'enchantement des plantes* (cet objet peut jeter un sort de *charme-plantes* au coût d'une charge ; il en reste 22 ; PX 2.000) et dirige une petite armée de monstres de type champignons et moisissures (parmi laquelle on trouve quelques spores gazeuses et autres ascomoïdes). Il est également accompagné par un petit groupe de rats-garous armés d'épées courtes et d'arbalètes légères, dont les carreaux sont enduits de poison paralysant. Otyl exige que les myconides le vénèrent comme leur seul et unique dieu. Ce drow est un terrible adversaire, et les myconides ont désespérément besoin d'aide. Si les PJ les débarrassent de leur persécuteur, ils leur donnent en récompense dix doses de *poudre d'hallucination* (voir le *Bestiaire Monstrueux* pour obtenir davantage de détails). Ils n'ont aucun autre trésor à offrir.

Les mineurs daos

Un grand nombre de daos (une bonne douzaine, accompagnés de 2d6+6 élémentaux de terre) travaillent dans une série de cavernes de formes complexes pour extraire des pierres précieuses et de les ramener dans le Plan Élémentaire de la Terre. Ils réagissent violemment à la moindre intrusion. Si les PJ sont en manque de combats ardus, ils ont frappé à la bonne porte. Ces monstres possèdent 1d4+4 pierres précieuses (valeur 1.000 po chacune) et une plaque de carapace de tarasque que des nains avaient presque transformée en bouclier avant de se faire tuer (par les daos). Il ne faut que 1d4+4 semaines pour achever le travail et créer un *bouclier +5*, mais seuls des artisans nains sont capables d'accomplir un tel ouvrage, et bien sûr, en échange d'un règlement conséquent.



La mer de la Nuit Éternelle

La traversée

Les PJ ont besoin d'un ou plusieurs bateaux. Il est impossible d'en construire à partir des matériaux trouvés dans la grande caverne. On peut acquérir un bateau pliable sur l'île de Szandur, mais les PJ doivent commencer par s'y rendre. Ils peuvent descendre des canoës depuis le monde de la surface, peut-être en les faisant porter par des compagnons d'armes, mais doivent dans ce cas négocier eux-mêmes les cinquante kilomètres séparant la Cité de l'Étang de Verre de la mer de la Nuit Éternelle. Vous avez toute latitude pour infliger des malus aux jets d'attaque et de surprise des PJ encombrés de la sorte. Bien sûr, ils ne peuvent emmener de mules avec eux (les pierres-rasoirs, entre autres, sont totalement infranchissables pour les animaux de bât).

Il reste alors deux options. Soit permettre aux PJ d'échanger quelques puissants objets trouvés auparavant contre un *bateau pliable*, soit les autoriser à créer une embarcation très précaire (une simple pirogue) à l'aide d'un sort de *création* (mineure ou majeure), tandis que les PJ en trop utilisent des sorts tels que *vol* pour suivre leurs camarades. Dans ce cas, les magiciens du groupe ont tout intérêt à mémoriser plusieurs sorts de *création* (ou à rédiger quelques parchemins). La natation présente toujours des risques et elle est bien sûr exclue pour qui porte une armure. Tirez les monstres errants sur la table "Aquatique", selon la fréquence suivante : une fois tous les quinze cents mètres pour les PJ nageant ou marchant sur l'eau, et tous les trois kilomètres s'ils se trouvent dans une embarcation quelconque.

L'île de Szandur

Cette petite formation rocheuse s'élevant depuis le fond des flots ne se dresse jamais au-delà de cinq mètres quarante au-dessus du niveau de l'eau. La surface de l'île est stérile et couverte de débris (vitesse de déplacement réduite de 25 %). On peut clairement distinguer les ruines en piteux état de plusieurs édifices en pierre. Il est manifeste que des créatures vivaient là il y a bien longtemps, avant que ce lieu ne soit abandonné ou détruit. Une fouille méthodique des ruines révèle une trappe secrète (réussite d'un test d'Intelligence ou d'un jet pour détecter les pièges ou les passages secrets). Le **plan 27** représente le repaire où elle mène. La trappe est fermée par une targette située au niveau inférieur. Une fois ouverte, elle révèle un escalier très pentu.

La petite succession de pièces est occupée par une enchanteresse spécialisée, du nom de Szandur, qui a fui le monde de la surface pour échapper à ses ennemis et étudier les techniques de *domination de masse* employées par les aboleths. Sournoise et paranoïaque, elle pense que les PJ ont été envoyés par ses ennemis et qu'ils ont pour ordre de la tuer (voir plus bas dans quelles conditions il est possible de négocier avec elle). Cette magicienne a recueilli quelques notes sur les aboleths et possède deux objets magiques que les PJ devraient trouver très utiles.

Toutes les portes de ce complexe sont fermées à clef.

1. Entrée
Un sort de *bouche magique* a été jeté à l'intérieur de la porte menant dans cette pièce. Si la porte est ouverte puis franchie par tout autre que Szandur (ou si cette dernière ne se trouve pas à moins de trois mètres), la bouche se met à hurler, "À l'intrus !", ce qui a deux conséquences directes.

Tout d'abord, le cri de la *bouche magique* est assez aigu pour briser un minuscule globe de verre situé au beau milieu du mur ouest, ce qui fait couler une petite quantité d'acide sur une corde fine. Celle-ci se rompt aussitôt et libère un contrepoids qui se trouve de l'autre côté du mur. Toute la partie centrale du mur ouest pivote alors verticalement et révèle une surface pierreuse couverte de pointes en fer, qui sont aussitôt projetées en direction de la porte, au rythme de six par round. Elles ont un TAC0 de 12 et infligent 1d8+3 points de dégâts. Quiconque se trouve sur la trajectoire des pointes (qui occupent une largeur de trois mètres) devient une cible potentielle. Il y a un total de soixante pointes.

De plus, un rôdeur invisible est terré dans le coin sud-est de la pièce. Il est au courant de l'existence du piège et n'entre donc jamais dans la zone dangereuse, mais attaque quiconque n'est pas accompagné de Szandur et tente d'empêcher les PJ d'emprunter le couloir menant vers le sud.

Rôdeur invisible : CA 3 ; VD 12, vol 12 ; DV 8 ; pv 40 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 4d4 (vortex) ; AS surprise (-6 au jet de surprise de l'adversaire, -2 si ce dernier est capable de détecter l'invisibilité) ; DS invisible ; RM 30 % ; TA G (2,40 m) ; NM sans peur (20) ; Int supérieure (14) ; AL N ; PX 3.000.

.Un sort de *détection des pièges* jeté sur le pas de la porte ne détecte pas le piège mural et la *bouche magique* ne constitue pas un piège en soi. Szandur se trouve dans une pièce fermée et n'a que 20 % de chances d'entendre le cri de la *bouche magique*.

2. Passage modifié
Ce couloir, long de neuf mètres et large de trois, est en permanence affecté par deux sorts : *terrain hallucinatoire*, qui lui donne l'apparence de la pierre sur toute sa longueur (et camoufle donc la trappe ménagée dans sa partie centrale) et *distorsion des distances*, qui fait qu'il semble être long de dix-huit mètres. La fosse mesure deux mètres quarante de long, autant de large et six mètres de profondeur. Elle est emplie d'acide empoisonné sur une hauteur d'un mètre vingt. Tout PJ tombant dans cette fosse subit 1d8 points de dégâts par round de contact avec l'acide, et son équipement peut se faire ronger (les objets bénéficient d'un bonus de +1 à leur jet de sauvegarde). L'acide continue d'infliger des dégâts pendant 1d4+4 rounds après qu'on en est sorti, sauf si l'on se lave à grande eau (deux litres minimum, sans quoi l'eau a pour seul effet de diminuer d'un round la durée d'action de l'acide). Mais l'acide contient également un poison qui agit au bout de 1d4+4 rounds, le PJ subissant alors 20 points de dégâts supplémentaires (5 points grâce à la réussite d'un jet de sauvegarde contre le poison).

Les PJ se trouvant à la tête du groupe et piégés par le sort de *distorsion des distances* peuvent se jeter tête baissée contre la porte

menant en 4. Elle a l'apparence d'une porte en bois toute simple, mais est en fait couverte de pointes métalliques barbelées et extrêmement coupantes, enduites de poison de type N (mort immédiate en cas de jet de sauvegarde raté ; 25 points de dégâts s'il est réussi). L'impact seul inflige 1d10 points de dégâts (ou 1d6 en cas de port d'une armure métallique). Si celui qui percute la porte était en train de courir, ces dégâts sont doublés (2d10 ou 2d6). Szandur a 60 % de chances de l'entendre se cogner dans la porte.

Les trois derniers mètres de couloir avant la porte sont protégés par un sort d'*alarme*. S'il se déclenche, Szandur est automatiquement alertée et se prépare au combat.

3. Réserve

C'est là que Szandur entrepose sa nourriture, son eau, mais aussi de l'équipement tel que fioles d'huile, outres, cordes, bouteilles et fioles vides. Les PJ peuvent y trouver à peu près tout ce qui entre dans l'équipement standard.

4. Bureau de Szandur

La porte d'entrée est fermée à clef et défendue par un *verrou du magicien* (au 14ème niveau). Le bureau proprement dit est un véritable fatras de tables, chaises, bureaux, cartes, manuscrits, vieux tapis mités, etc. C'est là que travaille Szandur, sous la protection permanente d'un gardien. Un sort de *glisse* rendu permanent affecte la zone située juste devant la porte.

Szandur, magicienne spécialisée de niveau 14 (enchanteresse) : CA 1 (base) ou -2 (*bracelets de défense CA 3, anneau de protection +2*, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 48 ; TAC0 16 (14 si elle utilise sa *dague* +2 au corps à corps, 12 si elle la jette de loin) ; #AT 1 ; Dég 1d4+2 (*dague +2*) ; AS sorts, sorts supplémentaires (un par niveau à condition qu'il appartienne à l'école d'enchantement), ses adversaires subissent un malus de -1 au jet de sauvegarde contre ses sorts d'enchantement (indiqués en **gras**) ; DS sorts, +4 au jet de sauvegarde contre les enchantements (bonus de spécialiste, amulette, Sagesse élevée), +6 contre la *domination* (bonus de spécialiste, amulette, Sagesse élevée) ; AL NM ; PX 10.000. FOR 9, DEX 17, CON 16, INT 18, SAG 15, CHA 16. Sorts (incluant ses bonus de spécialiste) : *alarme*, ***charme-personne***, *compréhension des langages, glisse, identification, mains brûlantes ; ESP, localisation d'objet, motif hypnotique, nuage de brouillard*, ***rayon débilitant***, *ténèbres éternelles ; babil, clairaudience, clairvoyance, dissipation de la magie, respiration aquatique*, ***suggestion ; charme-monstres***, *invisibilité majeure, porte dimensionnelle, tentacules noirs d'Evard, terrain hallucinatoire* (déjà jeté) ; ***chaos***, *convocation de monstres III*, ***débilité***, *distorsion des distances* (déjà jeté), *monstres de demi-ombre* ; ***mauvais œil (charme)***, *rôdeur invisible, vision véritable ; convocation de monstre V*, ***vol d'enchantement****. Elle porte un *anneau de résistance au feu, un anneau des sorts* contenant *peau de pierre* et *contingence* (au 14ème niveau, mais *contingence* a déjà été jeté - voir plus bas) et une amulette (PX 500) qui confère un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre les sorts de type enchantement / charme (+4 contre le sort de domination et le pouvoir des aboleths). Elle possède également un parchemin sur lequel elle a rédigé un sort de *porte dimensionnelle* (en cas de pépin), une *baguette de terreur* (21 charges), un *parchemin de protection contre les élémentaux* et une *potion de grands soins*. Szandur mesure un mètre soixante-treize. Elle est âgée de cinquante-trois ans, a la peau très pâle, des cheveux longs et très noirs, tout comme ses yeux, qu'elle fixe avec une intensité dérangeante sur les individus qu'elle regarde. Ses mains décharnées sont en permanence prises de tremblements. Un second rôdeur invisible (44 pv) protège en permanence cette pièce. Szandur est également défendue par un sort de *contingence* (jeté grâce à son anneau magique) et lié à son sort de *porte dimensionnelle ;* si elle tombe à 0 points de vie ou si elle est paralysée, cet enchantement prend aussitôt effet et l'amène dans sa chambre interdite (5).

Dès que Szandur s'aperçoit de la présence d'intrus, elle commence par jeter *invisibilité majeure*, ce qui a pour effet de faire tomber sa CA à -6. Elle fait suivre ce sort de *vision véritable*, sauf si le combat est déjà engagé. Elle appelle ensuite des créatures à son aide. Si elle n'a toujours pas été attaquée, elle jette son sort de *rôdeur invisible* (42 pv), a qui elle donne l'ordre de lui servir de garde du corps. Si ses adversaires sont déjà là, elle jette plutôt un sort de *convocation de monstres*. Vous pouvez déterminer les monstres appelés en vous référant aux tables des sorts ou à celles des monstres errants de cette aventure. Lorsque Szandur aperçoit les PJ, le premier sort qu'elle jette est toujours *chaos*, souvent suivi de *babil*. Elle envoie ses rôdeurs invisibles et ses monstres convoqués au combat et jette *tentacules noirs d'Evard* devant elle pour empêcher les PJ de l'atteindre. Elle utilise *mauvais œil* et *débilité* dès qu'elle trouve les cibles adéquates. Et son sort de *vision véritable* devrait lui permettre de remarquer quiconque essayerait de se faufiler dans son dos.

Si quelqu'un parvient jusqu'à elle, le ou les rôdeurs invisibles tentent toujours de s'interposer. Si ses points de vie tombent à 10 pv ou moins, la magicienne a recours à son sort de *porte dimensionnelle* pour fuir en 5, où elle consomme ses *potions de grands soins*. Elle jette alors *clairaudience* et *clairvoyance* pour savoir ce que font les PJ maintenant qu'elle a disparu. Si elle pense qu'ils sont très affaiblis, elle utilise le parchemin de *porte dimensionnelle* qu'elle garde en 5 pour réapparaître dans la pièce 1 et attaquer le groupe à revers à l'aide de sa *baguette de terreur*.

Szandur ne cherche à négocier que si elle ne peut pas ouvrir une *porte dimensionnelle* pour s'enfuir ou s'il ne lui reste plus de sorts et que les PJ sont presque tous en état de se battre (et, encore une fois, à condition qu'elle n'ait pas d'issue de secours). Elle offre alors ses trésors monétaires en échange de la vie sauve et y ajoute les notes qu'elle a prises sur les aboleths si elle sait que les PJ s'intéressent à ces créatures. En cas d'accord, Szandur envoie un rôdeur invisible à la suite des PJ pour être au courant de ce qu'ils découvrent. Si elle juge qu'ils se procurent des objets qui peuvent l'intéresser, elle tente de les faire dérober par son rôdeur. Elle en veut terriblement aux PJ mais ne fait rien contre eux (du moins pour le moment). Elle est d'accord pour leur divulguer le contenu de ses notes et pour leur montrer la carte qu'elle a établie (voir ci-dessous) mais fait tout son possible pour qu'ils ne voient pas la carte pleine de symboles qu'elle conserve en 5.

Si Szandur est tuée ou capturée et le bureau fouillé, les notes qui s'y trouvent mettent les PJ au courant du passé de l'enchanteresse (qui peut nécessiter une ou deux modifications si vous avez décidé de faire de Szandur un PNJ important de votre monde) et expliquent clairement qu'elle est actuellement en train d'étudier les pouvoirs magiques des aboleths. La réussite d'un test d'Intelligence ou de compétence de connaissance des sorts permet à un prêtre ou à un magicien d'être plus précis encore et de déterminer que Szandur s'intéresse à la faculté de *domination* des aboleths (ce qui n'est pas surprenant compte tenu de sa spécialité). Il est impossible d'apprendre quoi que ce soit d'autre. Les cartes que possèdent Szandur ne sont pas plus précises que celle d'Aljayera, mais vous pouvez donner l'**aide de jeu #21** aux joueurs s'ils ne se l'étaient pas déjà procurée auprès du seigneur des elfes. Les PJ peuvent également trouver dans cette pièce des éléments matériels pour 1d6+4 sorts de Szandur (déterminez-les aléatoirement).

5. Chambre interdite

Il s'agit là de la chambre à coucher de Szandur. Les parois en sont huileuses, car couvertes d'une substance enchantée qui confère 50 % de résistance aux sorts de divination (ces derniers ont donc 50 % de chances de ne donner aucun résultat si les PJ tentent d'observer cette pièce, mais la substance ne gêne en rien les sorts de divination partant de cette pièce). L'air ambiant n'est pas très frais, mais il reste respirable. Un rôdeur invisible (36 pv) monte la garde et a également comme fonction de renouveler l'air (ce qui est assez facile si l'on considère qu'il provient lui-même du Plan Élémentaire de l'Air).

Si Szandur arrive ici par le truchement du sort de *contingence*, le rôdeur sait qu'il doit lui faire boire une *potion de grands soins* dès qu'elle apparaît sur son lit. Cela reste évidemment sans effet contre la paralysie mais devrait lui permettre de reprendre conscience si son total de points de vie est tombé entre 0 et -10.

Sous le lit de l'enchanteresse se trouvent une boîte en bois et un coffre, fermé, du même matériau (Szandur porte la petite clef en or qui permet de l'ouvrir glissée sur une chaîne autour de son cou). La boîte contient les éléments matériels permettant de jeter, à deux reprises, chacun des sorts se trouvant sur les livres de sorts de Szandur, ainsi qu'une *potion de grands soins*. Le coffre est fermé par un *verrou du magicien* (14ème niveau) et contient trois parchemins écrits au 12ème niveau, sur lesquels est inscrit un seul et unique sort (respectivement *porte dimensionnelle, téléportation* et *eau aérée*) ; il y a également là un minuscule *bateau pliable*, une carte symbolique représentant la Tour de Domination (**aide de jeu #25**), quelques bourses contenant pour 25.700 po de perles et pierres précieuses, ainsi que les deux livres de sorts de Szandur. On peut y trouver tous les sorts qu'elle a mémorisés, ainsi qu'*alarme, bouche magique, verrou du magicien, détection de la scrutation* et *peau de pierre*. Les sorts d'enchantement se trouvent dans un des livres, et les autres dans l'autre.

Ce coffre est à double fond. Découvert puis ouvert (lui aussi est protégé par un *verrou du magicien* au 14ème niveau), il révèle trois splendides saphirs dont le cœur est orné d'un motif en forme de toile d'araignée (valeur 5.000 po chacune), une *potion de grands soins* et trois petites fioles en cristal contenant un liquide gris, visqueux et brumeux. S'il est bu, ce liquide provoque une intense déshydratation qui se traduit par 3d6 points de dégâts (1d4 points si l'on se contente d'en prendre une goutte sur le bout de langue, suite à quoi l'on a aussitôt la gorge desséchée). C'est là une arme très efficace contre les aboleths car elle fait sécher la bave qui les protège hors de l'eau. Un aboleth touché directement par une fiole subit 3d12 points de dégâts, contre 2d6+2 s'il est seulement aspergé. Les mêmes dégâts s'appliquent contre les vases, limons et gelées en tous genres. Humains, demi-humains et humanoïdes ne sont blessés que s'ils boivent ce liquide (3d6 points de dégâts par fiole). À vous de voir en quoi il affecte les autres créatures, mais aucun être se trouvant dans l'eau ne peut être affecté par cette substance sauf si on le force à l'ingérer.

Les PJ risquent de se poser des questions au vu de l'**aide de jeu #25**. Que diable peut-elle bien vouloir dire ? S'ils ont pensé à acquérir auparavant quelques exemples du langage runique des aboleths (**aide de jeu #22**), ceux-ci leur sont d'un précieux secours. Dans le cas contraire, peut-être auront-ils envie de se les procurer maintenant (voir page 5).

L'île des Ombres

Morne et désolée, cette île est en permanence noyée dans une brume noire et glacée. Il est impossible de ne pas ressentir l'aura maléfique qui s'en dégage lorsque l'on s'approche à moins de soixante mètres de la côte. Aucun animal marin n'entre dans cette zone, et même les aboleths se tiennent à l'écart. La brume est si glaciale que, sans protection magique contre le froid, les PJ subissent 1d3 points de dégâts par round qu'ils passent sur l'île. De plus, cette île est noyée dans des ténèbres perpétuelles (considérez que l'éclairage est tout le temps similaire aux conditions naturelles en période de pénombre, ce qui se traduit en termes de jeu par un malus de -3 aux attaques des PJ et un autre de +2 à leur CA). Il fait un noir d'encre dans tous les édifices (-4 à l'attaque, +4 à la CA). L'infravision ne fonctionne pas sur l'île, car la moindre trace de chaleur est aussitôt absorbée par le froid surnaturel qui règne. La compétence de combat aveugle fonctionne, elle, normalement. S'ils ont un minimum de bon sens, les PJ veilleront à réviser le plus de sorts de *résistance au froid* possible avant de venir explorer l'île des Ombres.

Cette île est un autre promontoire rocheux, mais qui s'orne de bien étranges décorations. Tout autour de la côte, à intervalles irréguliers, se dressent des statues de pierre noire et huileuse, projetant des reflets presque métalliques. Hautes d'un mètre vingt à deux mètres soixante-dix, elles s'achèvent par des têtes anguleuses et bien trop longues, munies d'yeux fermés et de bouches faisant la moue. Un sort de *détection de la magie* permet de percevoir qu'elles dégagent une aura de nécromancie, et tout personnage bon les touchant subit 1d12 points de dégâts provoqués par un froid encore plus intense que celui qui règne sur l'île. Les morts-vivants abondent sur ce morne rocher, et la fréquence de rencontre des monstres errants est multipliée par deux. De plus, cette île est un lieu maudit, et tout prêtre (ou paladin) désirant repousser les

morts-vivants le fait comme s'il possédait quatre niveaux de moins qu'en temps normal.

De nombreux édifices semblent être tombés en poussière suite au passage des siècles. Dans la plupart des ruines, la pierre des murs s'est transformée en cendre, et nombre d'entre eux se désintègrent au moindre contact. Seuls deux bâtiments restent encore à peu près intacts à ce jour. Ils sont représentés sur le **plan 28** et sont séparés d'environ dix-huit mètres. Sur cette île désolée subsistent les restes du culte d'une divinité disparue connue sous le nom de Dieu Noir (Tharizdun sur Oerth). Il n'y a pas le moindre éclairage sur l'île. Les sorts de *lumière* ou de *lumière éternelle* ne peuvent être jetés que grâce à la réussite d'un jet de sauvegarde contre sort, et encore le rayon d'effet n'est-il que le dixième de ce qu'il devrait normalement être. Les objets portant déjà un tel enchantement doivent bénéficier d'un jet de sauvegarde réussi contre sort (au niveau de l'entité qui a intégré le sort à la structure de l'objet) sans quoi la lumière s'éteint. Torches et lanternes n'éclairent qu'à trente centimètres de distance.

En vérité, les PJ ont sans doute intérêt à éviter ce lieu. Il y a là beaucoup de trésors et de points d'expérience à glaner, mais nombreux sont les danger de l'île des Ombres.

1. Le conclave

La porte menant à ce bâtiment sans fenêtres est défendue par un *glyphe de garde* (32 points de dégâts provoqués par un froid intense plus paralysie pendant 32 rounds). Derrière cette porte, un couloir mène à une salle ronde, dont l'accès est barré par un lourd rideau noir. Un terrible piège a été conçu dans le plafond de ce lieu (haut de trois mètres soixante). Si les mots "loué soit Tharizdun" ne sont pas prononcés lorsque les PJ entrent dans le couloir, deux lourdes herses s'abattent, l'une devant eux, l'autre derrière eux. Elles sont munies de crochets métalliques et barbelés qui sabrent tout individu emprisonné dans la cage. Les crochets frappent avec un TAC0 de 12 et délivrent 1d10 points de dégâts lorsqu'ils s'enfoncent dans la chair de leurs victimes, plus 1d6 infligés par le métal gelé. Les dégâts dus au froid sont occasionnés chaque round, tant que les PJ ne sont pas parvenus à se libérer.

Le rideau qui bloque le couloir est décoré par une écœurante série de serpents noirs et sinueux qui ondulent entre des corps nus et torturés et des membres séparés de leurs propriétaires. Il est impossible de voir le visage des victimes, mais la douleur qu'elles éprouvent est par contre aisément ressentie, de même que la manière dont elles essayent de s'y soustraire. Le rideau est invulnérable au feu, au froid, à l'acide et à l'électricité. Des sorts tels que *désintégration* n'ont que 50 % de chances de l'affecter. Si les PJ doivent le toucher pour se frayer un passage dans la salle centrale, il leur faut bénéficier d'un jet de sauvegarde réussi contre sort. En cas d'échec, ils sont affectés comme par un *rayon débilitant*.

La salle circulaire renferme sept silhouettes squelettiques, assises autour d'une grande table en bois dont la surface semble graisseuse et presque métallique. Il n'y a pas d'autre ornement dans cette pièce, à l'exception de torches noires fixées à des torchères de même couleur. Chaque squelette porte un manteau et un sceptre métallique noirs. Un froid glacial se dégage d'eux (1d4 points de dégâts par round pour quiconque se trouve à moins de trois mètres de l'une de ces créatures, mais ces dégâts ne sont pas cumulables même si l'on se trouve dans l'aire d'effet de l'aura de froid de plusieurs squelettes). Ces prêtres squelettiques sont des créatures uniques pouvant être repoussées comme des spectres. Un jet réussi ne peut toutefois en repousser qu'un seul, et seulement pour un round par niveau du prêtre ou paladin (en comptant le handicap de quatre niveaux infligé par l'île).

Prêtres squelettiques (6) : CA -2 ; VD 12 ; DV 7+7 ; pv 50, 44, 40, 39, 31, 26 ; TAC0 14 (prêtres de niveau 12) ; #AT 1 ; Dég 1d8+2d6 (sceptre noir + froid glacial) ; AS aura glaciale (1d4 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres) ; DS immunisés contre les sorts de type *charme, sommeil, immobilisation* et *terreur*, ainsi que contre le froid, l'électricité, les armes non-magiques, l'acide et le gaz, les armes contondantes ne leur infligent que demi-dégâts, jets de sauvegarde comme des prêtres de niveau 12 ayant 18 en Sagesse ; faiblesses spécifiques : peuvent être tournés comme des spectres, l'eau bénite leur inflige 2d4 points de dégâts par fiole ; TA M (1,50 m) ; NM sans peur (20) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 4.000 chacun.

Grand prêtre squelettique : CA -2 ; VD 12 ; DV 7+7 ; pv 44 ; TAC0 10 (prêtre de niveau 16) ; #AT 1 ; Dég 1d8+2d6 (sceptre noir + froid glacial) ; AS sorts, aura glaciale (1d4 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres) ; DS sorts, immunisé contre les sorts de type *charme, sommeil, immobilisation* et *terreur*, ainsi que contre le froid, l'électricité, les armes non-magiques, l'acide et le gaz, les armes contondantes ne lui infligent que demi-dégâts, jets de sauvegarde comme un prêtre de niveau 16 ayant 18 en Sagesse ; faiblesses spécifiques : peut être tourné comme des spectres, l'eau bénite lui inflige 2d4 points de dégâts par fiole ; TA M (1,50 m) ; NM sans peur (20) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 6.000. Sorts (au 8ème niveau) : *effroi, imprécation, injonction, mains glaciales* (version froide du sort de magicien mains brûlantes), *ténèbres* (x2) ; *immobilisation des personnes* (x2), *ténèbres éternelles* (x2).

Le froid provoqué par le sceptre des prêtres ne délivre que demi-dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi contre sort. Un paladin ou prêtre d'alignement bon reçoit un bonus de 2.000 PX (en plus de ceux gagnés) si les squelettes sont éliminés jusqu'au dernier.

Il n'y a pas le moindre trésor manifeste en ce lieu. Pourtant, des richesses dangereuses sont cachées dans l'énorme table en pierre. La gigantesque plaque horizontale fait presque trente centimètres d'épaisseur et est considérée CA -2 (un coup raté signifie que l'arme ou l'outil utilisé ne fait que glisser le long de sa surface). Elle est invulnérable au feu, au froid et à l'électricité. Seules les armes contondantes peuvent l'affecter. Si on lui "inflige" 50 points de dégâts, elle se brise subitement par le milieu, ce qui libère un nuage de cristaux de glace qui se répandent aussitôt dans toute la pièce. Tout PJ s'y trouvant encore est affecté comme par un *cône de froid* infligeant 10d4+10 points de dégâts, et seuls ceux qui se tiennent à moins de trois mètres de la sortie ont droit à un jet de sauvegarde pour pouvoir sortir de l'aire d'effet (mais attention au *rideau débili-*

tant s'il est toujours en place). Cinquante gemmes noires se trouvent à l'intérieur de l'espace ainsi révélé au centre de la table.

Chacune de ces pierres précieuses est un diamant non taillé valant 1.000 po de base et portant une malédiction subtile qui ne commence à faire effet que sept jours après que l'on s'en est emparé. Son possesseur bénéficie tout d'abord d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre le froid et la paralysie. Ce bonus augmente d'un nouveau point par semaine. Au bout de trois semaines, le PJ se met à dégager un froid intense, et quiconque le touche subit aussitôt 1d4 points de dégâts. Lorsque le bonus a atteint +8, sa peau noircit et commence à tomber par plaques. À partir de cet instant, son joueur doit réussir chaque jour un jet de résistance aux traumatismes. En cas d'échec, le PJ meurt et devient prêtre squelettique de Tharizdun. Quiconque est tué par cette malédiction est perdu à tout jamais et aucun sort ne peut le ramener à la vie. *Dissipation de la magie* est sans effet contre ces pierres précieuses, tandis que *délivrance de la malédiction* en rend 2d6 inoffensives.

Les sceptres des prêtres ne sont utilisables que par des PJ d'alignement mauvais. Le simple fait d'en prendre un en main inflige 2d6 points de dégâts provoqués par un froid intense. Les manteaux noirs peuvent, par contre, être portés et sont très bénéfiques sur cette île : ils immunisent contre le froid de l'air ambiant, mais aussi contre celui que dégagent les prêtres squelettiques et les sceptres noirs (ce qui fait que ceux-ci deviennent utilisables sans danger). Ils émettent une légère aura de mal, mais le simple fait de les porter est sans conséquence aucune.

2. Le Temple de l'Ultime Agonie

Le nom de cet édifice sans fenêtre est inscrit sur l'arche située au-dessus de la porte. Cette porte est protégée par un *glyphe de garde* semblable à celui qui défend l'entrée du bâtiment 1. Le plancher de ce bâtiment sans décoration se trouve à neuf mètres sous le niveau du sol, et la porte s'ouvre sur un escalier en pierre menant à un autel consacré au Dieu Noir. Tout paladin ou prêtre d'alignement bon ne peut que percevoir l'intense aura maléfique qui se dégage de ce temple. Un nombre incalculable de créatures sont mortes ici dans d'atroces souffrances, ce qui explique le nom de ce lieu. Paladins et prêtres d'alignement bon s'approchant à moins de trois mètres de l'autel doivent bénéficier d'un jet de sauvegarde réussi contre sort pour ne pas s'enfuir en hurlant pendant 1d6 rounds.

L'autel de pierre noire et lisse paraît recouvert d'une surface membraneuse semblable à de la peau et sous laquelle sont représentées des scènes identiques à celles du rideau de 1. Quiconque touche l'autel est affecté comme par un *rayon débilitant*, qui n'a aucun effet sur les autres PJ.

L'aura maléfique provenant de l'escalier qui descend sous terre est extrêmement puissante, et les joueurs devraient prendre conscience que leurs PJ vont se retrouver face à quelque chose de très déplaisant. Ce temple est excessivement dangereux.

Le deuxième escalier ne descend que pendant douze mètres, mais qui semblent une éternité. Le joueur de chaque PJ qui s'y engage doit effectuer un jet de sauvegarde contre sort. S'il le réussit, son PJ parvient à avancer de trois mètres, sans quoi la terreur



qu'il éprouve est si grande qu'il est incapable de continuer à aller de l'avant. Tout PJ se trouvant dans cette condition ne peut jeter des sorts (s'il en est bien évidemment capable) qu'avec un second jet de sauvegarde réussi. L'escalier est incroyablement froid, et les dégâts subis sont ici de 1d6 par round sauf si les PJ portent les manteaux des prêtres squelettiques du bâtiment 1. Même des sorts tels que *résistance au froid* ou *contrôle de la température sur 3 mètres* ne font que réduire ces dégâts, qui se montent tout de même à 1d4 points par round.

L'escalier débouche dans une salle de quinze mètres sur douze, dont le mur nord est un voile de ténèbres impénétrables. Seul un sort de *vision véritable* permet de le percer et de voir la pièce de douze mètres sur six qui se trouve derrière. *Lumière* et *lumière éternelle* sont sans effet contre le rideau, qui peut toutefois être détruit par un sort de *dissipation de la magie* (contre le 18ème niveau) ou un *rayon de soleil*. Tout sort franchissant le voile dans le sens 2b-2c a 50 % de chances d'être dissipé. Les sorts de zone jetés en 2b peuvent donc très bien ne pas affecter 2c. Par contre, les sorts passent sans problème dans l'autre sens.

La salle 2b est défendue par des monstres qui attendent patiemment la venue d'intrus. Il y a deux ombres de chaque côté de l'entrée, juste à l'intérieur de la pièce et invisibles pour quiconque se trouve sur l'escalier. De plus, un round après que le premier PJ entre dans la salle, un spectre traverse le voile et se rue à l'assaut.

Cette pièce est un lieu très maléfique, mais qui ne dégage pas de froid glacial, contrairement à l'escalier. Elle est perpétuellement baignée par un sort de *prière* inversé qui impose des malus aux PJ. Les murs sont ornés de tapisseries et de peintures représentant des serpents ondoyants, des corps horriblement difformes et des sphères ténébreuses avalant des victimes humaines et demi-humaines sans défense. Des torches, maintenues par des torchères fixées au mur, s'allument dès qu'un PJ entre dans la pièce, mais leur flamme est noire et l'horrible encens qu'elles dégagent emplit aussitôt la salle. Tous les PJ doivent bénéficier de la réussite d'un jet de sauvegarde contre poison pour ne pas perdre 2 points en Force, Dextérité et Constitution (un PJ ayant de 18/01 à 18/00 en Force tombe à 17) et 1 point en Intelligence, Sagesse et Charisme. Cet effet est heureusement temporaire, mais il persiste tout de même pendant 2d6 tours après que les PJ sont sortis de l'aire d'effet.

Ombres (4) : CA 7 ; VD 12 ; DV 3+3 ; pv 26, 22, 20, 16 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d4+1 + spécial (contact) ; AS chaque contact draine 1 point de Force pendant 2d4 rounds ; DS indétectables à 90 %, immunisées contre les armes non-magiques, les sorts de type *sommeil, charme* et *immobilisation* et les attaques à base de froid ; faiblesse spécifique : peuvent être repoussées ; TA M (51,50 m) ; NM sans peur (20) ; Int faible (7) ; AL CM ; PX 420 chacune.

Spectre : CA 2 ; VD 15, vol 30 (B) ; DV 7+3 ; pv 39 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 1d8 + perte de niveaux (contact) ; AS son contact fait perdre deux niveaux ; DS immunisé contre les armes non-magiques, le poison, la paralysie et les sorts de type *sommeil, charme* et *immobilisation* ainsi que contre ceux qui infligent des dégâts liés au froid ; faiblesses spécifiques : peut être repoussé, l'eau bénite lui inflige 2d4 points de dégâts par fiole, automatiquement détruit par *retour à la vie* si son jet de sauvegarde contre sorts est raté ; TA M (1,50 m) ; NM sans peur (20) ; Int supérieure (13) ; AL LM ; PX 3.000.

Mais le plus puissant ennemi reste encore le prêtre squelettique assis sur le trône de 2c. Ce terrible et unique serviteur du Dieu Noir possède la plupart des pouvoirs d'une liche, bien que ses capacités magiques soient heureusement moindres. Tant qu'il reste sur son trône, il bénéficie toutefois des pouvoirs suivants : 40 % de résistance à la magie, *vision véritable* et *protection contre le bien*, ainsi que la faculté de jeter chacun des sorts suivants, une fois par jour, au 16ème niveau : *cécité, faiblesse* (sort de *force* inversé, portée de neuf mètres), *rayon débilitant* et *sphère glaciale d'Otiluke*.

Varandek, prêtre serviteur du Dieu Noir : CA -3 ; VD 12 ; DV 12 ; pv 70 ; TAC0 10 (prêtre de niveau 18) ; #AT 1 ; Dég 1d10 + spécial (contact) ; AS aura de froid intense (1d8 points de dégâts à quiconque se trouve dans un rayon de 3 mètres), sorts, contact paralysant (état permanent tant qu'il n'est pas dissipé, réussite d'un jet de sauvegarde contre paralysie pour y échapper), pouvoirs liés à son trône (voir ci-dessus) ; DS immunisé contre le *sommeil*, le *charme*, l'*immobilisation*, la paralysie, la pétrification, le gaz, la métamorphose, les sorts infligeant des blessures, l'électricité, le froid, les armes non-magiques et les sorts entraînant la mort, les armes tranchantes ne lui font subir que demi-dégâts, effectue ses jets de sauvegarde comme un prêtre de niveau 18 ayant 18 en Sagesse ; RM 40 % (tant qu'il reste sur son trône) ; TA M (1,50 m) ; NM sans peur (20) ; Int supérieure (13) ; AL CM ; PX 10.000. Sorts (au 12ème niveau) : *effroi, flèche glaciale* (sort similaire à *flèche acide de Melf*, sauf que les dégâts sont provoqués par un froid intense plutôt que par l'acide), *immobilisation des personnes* (x3), *imprécation, injonction, mains glaciales, ténèbres* (x2). Le contact paralysant de Varandek est tout aussi efficace que celui d'une liche, et la paire de bracelets métalliques uniques qu'il porte sont tellement serrés à ses poignets qu'ils font davantage penser à des menottes.

Varandek a besoin d'un round pour activer ses bracelets, ce qui transforme ses mains en griffes de glace noire. Il bénéficie alors d'un bonus de +2 au toucher et délivre 2d8 points de dégâts supplémentaires dus à un froid terrible (pour un total de 1d10+2d8 + paralysie). Cela le rend toutefois très vulnérable à un sort de *fracassement* car, si son jet de sauvegarde contre une telle attaque ratait, ses mains exploseraient, ce qui lui ferait subir 4d10 points de dégâts et lui infligerait par la suite un malus de -4 au toucher et aux dégâts. De plus, il ne pourrait alors que jeter des sorts vocaux (comme *injonction*).

Même si les PJ parviennent à l'emporter, il n'est pas dit qu'ils réussiront à trouver le trésor du prêtre serviteur. Pour ce faire, les mots "loué soit Tharizdun" doivent être énoncés clairement à moins d'un mètre cinquante du trône, qui n'est rien d'autre qu'un gros bloc de pierre noire sans la moindre décoration. À ce moment, le trône s'enfonce dans le sol, révélant un autre escalier qui descend pendant neuf mètres avant d'atteindre une pièce noire de forme hémisphérique (2d). L'escalier est enchanté de la même manière que celui qui mène de 2a à 2b, et la salle est pleine de l'encens que l'on trouve en 2b et 2c. Il n'y a ici rien d'autre que trois boîtes noires et métalliques mesurant 60 x 45 x 15 cm. Elles peuvent être ouvertes sans la moindre difficulté, mais il faut chaque fois réussir un jet de sauvegarde contre sort. En cas d'échec, le PJ tombe aussitôt à 0 point de vie et sombre dans l'inconscience, mais il continue à subir les dégâts infligés par le froid (à moins qu'il soit protégé par le manteau noir de l'un des prêtres squelettiques de 1). Il est impossible de faire usage de soins magiques dans cette pièce et, s'il est jeté ici, un sort de ce type est perdu sans produire le moindre effet. Un magicien à l'esprit vif peut sauver la vie de son compagnon à l'aide d'un sort tel que *lévitation*. Les sorts de soins fonctionnent normalement dans les salles 2a, 2b ou 2c.

La première boîte renferme vingt-cinq pierres précieuses non taillées (valeur de base 1.000 po chacune) identiques à celles qui se trouvent en 1, y compris en ce qui concerne la malédiction. La deuxième boîte contient une *baguette de givre* à laquelle il reste 44 charges. La troisième boîte dégage une aura de magie provoquée par le glyphe qui y a été inscrit. Ce glyphe a pour fonction de piéger l'objet magique qui se trouve dans la boîte, et non d'affecter la personne qui l'ouvre. La boîte renferme une simple masse sans prétention qui est à l'origine non-magique. Après une semaine passée loin de l'île, elle devient une *masse +1* mais ne retrouve l'intégralité de ses pouvoirs qu'au bout de deux semaines, où elle redevient une *masse de disruption* entre les mains d'un paladin ou d'un prêtre. Notez que l'alignement neutre bon de cet objet n'est actuellement pas décelable ; pour ce faire, l'arme doit retrouver un minimum de pouvoir magique, ce qui nécessite une semaine.

La pyramide des ixzans

Cette île flottante est purement artificielle. Les ixzans qui l'occupent sont alliés avec les aboleths, qui leur ont fourni les esclaves nécessaires à la construction de cette pyramide puis l'ont enchantée. Si les PJ assaillent cette forteresse, les aboleths l'apprennent. Un premier assaut contre la pyramide n'entraîne pas la moindre réaction, mais après une seconde offensive, les ixzans survivants sont évacués vers Shaboath et les aboleths commencent à penser qu'une campagne organisée a été mise au point contre eux. Leur manière de réagir est décrite dans la section "Réponse active" du chapitre "La Grande Shaboath", page 40. Les PJ ont donc tout intérêt à éliminer les ixzans aussi rapidement que possible pour éviter qu'ils viennent renforcer Shaboath. La meilleure stratégie à appliquer consiste sans doute à laisser cette île tranquille jusqu'au dernier moment, et à l'attaquer juste avant de lancer l'assaut contre Shaboath.

Ce complexe est représenté sur le **plan 29**. Le **plan 29a** est une vue en coupe de la pyramide, tandis que les **plans 29b** à **29e** détaillent les différents niveaux de "l'île". Pour ne pas prendre trop de place dans le texte, seuls les ixzans hors normes sont pleinement décrits. Les autres ont les caractéristiques suivantes :

Ixzan standard : CA 4 ; VD 3, natation 12 ; DV de 1+1 à 6+6 ; TAC0 19 (DV 1+1 et 2+2), 17 (DV 3+3), 15 (DV 4+4 ou 5+5) ou 13 (DV 6+6) ; #AT 1 ; Dég (morsure) 2d4 (DV 1+1 à 3+3) ou 3d4 (DV 4+4 à 6+6) ; DS jet de sauvegarde à +4 contre les illusions et les sorts liés à l'élément eau, les armes contondantes inférieures à +3 ne lui infligent que demi-dégâts ; faiblesse spécifique : commence à suffoquer s'il reste hors de l'eau pendant plus d'un tour complet ; TA M (1,50 m d'envergure) pour ceux qui ont 1+1, 2+2 ou 3+3 DV, G (de 2,10 m à 3 m d'envergure) pour les autres ; NM champion (16) ; Int de supérieure à géniale (de 13 à 18) ; AL CM : PX 65 (DV 1+1), 120 (DV 2+2), 175 (DV 3+3), 270 (DV 4+4), 420 (DV 5+5) ou 650 (DV 6+6) chacun.

1. Fontaine pyramidale

Une fontaine magique jaillit du centre de cet édifice après l'avoir traversé de part en part. L'eau qui l'alimente est extraite des profondeurs puis projetée vers le plafond de la caverne pour former une fontaine perpétuelle jaillissant à douze mètres de haut. L'eau retombe ensuite sur les flancs de la pyramide et s'écoule le long de l'île pour finalement retourner à la mer de la Nuit Éternelle. Le courant est si puissant qu'il est impossible de le remonter. La fontaine ne permet donc pas d'accéder aux niveaux inférieurs de la pyramide. Seuls les ixzans peuvent ainsi remonter à contre-courant, mais leur vitesse de déplacement tombe alors à 3.

2. Pyramide à esclaves

C'est ici que les ixzans parquent leurs esclaves bâtisseurs, mais aussi ceux qu'ils tyrannisent pour le plaisir avant de les sacrifier à leur dieu. Il y a 1d10+6 esclaves dans chacune des pièces (a, b et c) de la pyramide. Ils sont à 80 % nains et à 10 % humains, les 10 % restants étant soit des petites-gens, soit des gnomes (50 % de chances chacun). Tous sont charmés. On ne leur ordonne toutefois pas de venir combattre pour les ixzans, à l'exception de quatre nains des montagnes qui savent se battre.

Guerriers nains de niveau 3 (2) : CA 8 (armure de cuir) ; VD 9 ; pv 20 chacun ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (pic, lourde pelle, outil de maçon, etc.) ; DS bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les sceptres/bâtons/baguettes ; faiblesse spécifique : charmés ; TA M (1,35 m) ; NM élite (14) ; Int élevée (11) ; AL LB ; PX voir ci-dessous. CON 14.

Guerriers nains de niveau 5 (2) : CA 8 (armure de cuir) ; VD 9 ; pv 37, 33 ; TAC0 15 (14 grâce à leur bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d6+3 (pic, lourde pelle, outil de maçon, etc., bonus de Force) ; DS bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les sceptres/bâtons/baguettes ; faiblesse spécifique : charmés ; TA M (1,20 m) ; NM élite (14) ; Int élevée (12) ; AL LB ; PX voir ci-dessous. FOR 18/31 et 18/43 respectivement, CON 16 et 15.

1d6+2 esclaves sont toujours en train de travailler à l'entretien de la partie émergée de la pyramide (ils nettoient la statue en pierre, font disparaître la mousse qui a tendance à s'accumuler sur la pyramide, etc.). S'ils le peuvent, les ixzans s'en servent de boucliers en cas de combat.

Les PJ gagnent 500 PX par esclave libéré et 750 pour chacun des guerriers nains (mais ils perdent ces PX s'ils les tuent au combat). Aucun des esclaves n'a toutefois envie de quitter les "gentils ixzans" tant que le *charme* continue de faire effet. Ils ont fait l'objet de tant de sorts de *domination* et d'*oubli* qu'ils ne savent plus du tout où ils en sont. Ils se rappellent tout juste l'endroit où ils habitent, mais seraient bien incapables d'y retourner d'eux-mêmes. Les PJ ne gagnent des PX que s'ils ramènent ces esclaves à la surface, et les PJ d'alignement bon devraient même en perdre s'ils ne le font pas. À ce stade de l'aventure, les PJ ont sans doute réglé tous les détails concernant l'avenir des esclaves libérés. S'ils ne l'ont pas fait, ils ne méritent certainement pas de gagner des PX ici.

3. Bassin d'Ilxendren

Taillée par des nains, cette statue du dieu majeur des ixzans (voir **fiche cartonnée #5**) se dresse à sept mètres cinquante de hauteur au-dessus d'un grand bassin d'où jaillit le piédestal cannelé sur lequel elle repose. Tout prêtre ixzan de niveau 7 ou plus peut ordonner à la statue de générer les effets magiques suivants, à raison d'une fois par jour chacun et comme un magicien de niveau 12 : *cône de froid, projectile magique, sphère glaciale d'Otiluke, tempête glaciale* et *terreur* (comme la baguette du même nom). La statue s'anime lorsque l'on fait appel à ses pouvoirs (par exemple, si on lui demande de créer un cône de *terreur*, ses yeux brillent d'une lueur rouge et ses ailes se referment sur son corps). De plus, chaque jour, un maximum de six jeteurs de sorts ixzans peuvent bénéficier d'un sort de *protection contre le bien* (d'une durée de 12 tours) s'ils touchent la statue. En cas d'assaut des PJ, les ixzans concernés essayent bien évidemment de parvenir jusqu'à cette représentation de leur divinité. Cette statue a une Classe d'Armure effective égale à 2 et il faut lui infliger 50 points de dégâts pour la détruire. Les armes tranchantes ne l'affectent en rien. Elle résiste également aux sorts de froid et à ceux qui sont liés à l'élément eau.

4. Grand bassin

Les jeteurs de sorts qui vivent ici sont chargés de surveiller les esclaves mais aussi la mer de la Nuit Éternelle, grâce à leur infravision. Il y a dans ce bassin deux ixzans ordinaires à 5+5 DV (pv 33 et 26) ainsi que deux jeteurs de sorts.

Prêtre ixzan (niveau 8) : CA 4 ; VD 3, natation 12 ; DV 5+5 ; pv 30 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3d4 (morsure) ; AS sorts ; DS sorts, jet de sauvegarde à +3 contre les sorts qui affectent l'esprit (Sagesse élevée) et à +4 contre les illusions et les sorts liés à l'élément eau, les armes contondantes inférieures à +3 ne lui infligent que demi-dégâts, peut pratiquer la magie malgré un sort de *silence* ; TA G (2,40 m d'envergure) ; NM champion (16) ; Int exceptionnelle (15) ; AL CM ; PX 975. SAG 17. Sorts : *imprécation, ténèbres* (x2) ; *immobilisation des personnes, marteau spirituel, résistance au feu ; cécité* (x2), *prière ; action libre, manteau de terreur.*

Magicien ixzan (niveau 6) : caractéristiques semblables à celles du prêtre, à quelques modifications près : pv 32 et INT 17 (au lieu de SAG). Sorts : *charme-personne* (x2), *projectile magique* (x2) ; *image miroir, invisibilité ; lenteur, vol.*

Le magicien tente de jeter son sort de *vol* pour éviter le corps à corps. Il utilise ensuite *lenteur* et *charme-personne*, tandis que le prêtre essaye de gêner ses adversaires par des sorts tels que *ténèbres* et *cécité* après être allé bénéficier du pouvoir de *protection contre le bien* que la statue peut conférer (voir 3).

Niveaux immergés

Les salles immergées de la pyramide sont bien sûr pleines d'eau, mais également toutes noires. Le courant se déplace très rapidement dans les tunnels larges de douze mètres, attiré qu'il est par le jet d'eau central. En comparaison, l'eau ne se déplace que très lentement à l'intérieur des pièces. La forte turbulence qui règne dans les couloirs fait que les attaques subissent un malus de -1 en plus de ceux qui sont normaux en cas de combat sous-marin (cela ne concerne bien évidemment que les PJ, car les ixzans sont habitués à ces conditions). Il est impossible d'utiliser le boyau central pour descendre à un étage inférieur compte tenu de la violence du courant. Par contre, il est possible de se déplacer vers le haut, mais il faut pour cela réussir un test de Force, auquel cas le PJ parvient à s'engouffrer dans l'un des passages du niveau supérieur. Si le test est raté, lancez 1d6. Sur un résultat de 1 ou 2, le PJ juge mal les distances et parvient de justesse à entrer dans un niveau situé deux étages au-dessus. Dans le cas contraire, il est emporté par le courant et projeté à quinze mètres de hauteur par le jet d'eau de 1 pour retomber sur la pyramide en pierre (la chute inflige 5d6 points de dégâts et le PJ reste étourdi pendant 1d4 rounds).

5 à 8. Quartiers communautaires des ixzans

Ces salles de grande taille accueillent la majorité des ixzans. Il y a, dans chacune, les créatures suivantes :

- Six ixzans a 1+1 DV (pv 8, 7, 6, 5, 3 et 2) ;
- Quatre a 2+2 DV (pv 17, 14, 13 et 10) ;
- Trois à 3+3 DV (pv 20, 19 et 18) ;
- 1d3 à 4+4 DV (pv 30, 27 et 20).

Ces salles sont peu ragoûtantes (les ixzans ne sont pas des fanatiques de la propreté). Des débris en tous genres (morceaux d'anguilles, de plantes en état de décomposition, etc.) flottent mollement entre deux eaux, dans l'attente d'un courant plus puissant qui leur permettra de s'échapper par le boyau central.

9. Le clergé

Il y a dans cette pièce deux ixzans a 5+5 DV ayant les pouvoirs de prêtres de niveau 8 (leurs caractéristiques et leurs sorts sont les mêmes que ceux du prêtre du bassin 4 ; seule différence, ils ont respectivement 40 et 36 pv).

10. Quartiers des magiciens
Cette pièce est très dangereuse, car elle se trouve être le lieu de résidence de trois magiciens. Le premier a 5+5 DV, 31 pv et les pouvoirs d'un magicien de niveau 6 (même sorts et caractéristiques que le magicien du bassin 4), et les deux autres sont plus dangereux encore.

Magicien ixzan (niveau 9) : CA 4 ; VD 3, natation 12 ; DV 5+5 ; pv 25 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3d4 (morsure) ; AS sorts ; DS sorts, jet de sauvegarde à +4 contre les illusions et les sorts liés à l'élément eau, les armes contondantes inférieures à +3 ne lui infligent que demi-dégâts, peut pratiquer la magie malgré un sort de *silence* ; TA G (2,70 m d'envergure) ; NM champion (16) ; Int géniale (17) ; AL CM ; PX 1.400. Sorts : *bouclier, charme-personne, force fantasmatique, projectile magique ; image miroir, lévitation, rayon débilitant ; dissipation de la magie* (x2), *éclair ; métamorphose d'autrui, tentacules noirs d'Evard ; cône de froid.*

Magicien ixzan (niveau 9) : voir ci-dessus, à quelques modifications près : DV 6+6, pv 39 et PX 2.000. Sorts : *bouclier, charme-personne, projectile magique* (x2) ; *détection de l'invisibilité, ESP, nuage puant ; dissipation de la magie, éclair, lenteur ; confusion, globe d'invulnérabilité mineure ; cône de froid.*

Il y a ici quelques trésors car ces ixzans se sont récemment gavés d'explorateurs svirfnebelins (d'une tribu autre que celle de Carmeneren) qu'ils avaient eu la chance de capturer. Quelques morceaux de gnome flottent encore ici et là, et le sol de la salle est jonché de pièces. Il y a en tout 200 pe, 400 pp, 85 pp et deux anneaux d'or valant chacun 350 po.

11. Le tyran
Cette salle accueille le vampire qui dirige cette colonie d'une "main" de fer. Il s'agit là d'un ixzan gigantesque de quatre mètres vingt d'envergure, extrêmement agressif et qui n'a quasiment peur de rien. Et comme si cela ne suffisait pas, c'est également un prêtre d'Ilxendren.

Ixzan vampire, prêtre de niveau 8 : CA 2 ; VD 3, natation 12 ; DV 6+6 ; pv 52 ; TAC0 13 (12 grâce à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 3d4+3 + spécial (morsure, bonus de Force) ; AS sa morsure draine un niveau, sorts ; DS régénération (3 pv/round), sorts, jet de sauvegarde à +4 contre les sorts qui affectent l'esprit (Sagesse élevée) ainsi que contre les illusions et les sorts liés à l'élément eau, les armes contondantes inférieures à +3 ne lui infligent que demi-dégâts, peut pratiquer la magie malgré un sort de *silence* ; TA G (4,20 m d'envergure) ; NM fanatique (18) ; Int exceptionnelle (15) ; AL CM ; PX 2.000. FOR 18/30. Sorts : *imprécation, ténèbres* (x2) ; *immobilisation des personnes* (x2), *marteau spirituel ; cécité* (x2), *prière ; action libre, manteau de terreur.*

Parmi toutes les possessions qui se trouvent dans l'antre de ce monstre (voir ci-dessous), on note un étrange objet drow. Il s'agit d'un sceptre en argent, très fin et long de quelque quarante-cinq centimètres, orné de complexes runes drows et contenant encore 10 charges (5.000 PX). Lorsqu'il est actionné, le sceptre fait apparaître un élémental d'eau (12 DV) qui sert le possesseur de l'objet pendant vingt-quatre heures. L'élémental ne peut échapper au contrôle de son maître, comme cela peut arriver avec un sort de *conjuration d'élémental*. Le sceptre ne peut appeler qu'un seul élémental à la fois. Le vampire sait qu'il s'agit là d'un objet à charges, aussi n'y a-t-il aucun élémental dans cette salle lorsque les PJ font leur apparition. Par contre, sa première action sera sans doute d'en appeler un en cas d'attaque.

Le vampire-prêtre rassemble dans ses quartiers tout le trésor de son peuple, et ce trésor est assez conséquent. Une palourde en pierre, sculptée à l'extrémité ouest de la pièce, s'ouvre sans difficulté. Elle contient 1.400 po, 2.550 pp, dix-sept pierres précieuses non taillées (valeur de base 100 po chacune), quinze perles valant 1.000 po pièce, deux fioles en cristal scellées par un bouchon en cire (*potion d'invulnérabilité* et *potion de rapidité*) ainsi que toute une série de bijoux (anneaux, bracelets, etc.). Ils ont une valeur globale de 4.000 po, mais l'anneau d'or tout simple est en fait un *anneau de sorts* dont les pouvoirs ont été utilisés (mais qu'il est possible de recharger). Il peut contenir les sorts *soins des blessures graves, soins des blessures critiques, guérison des maladies* et *délivrance de la malédiction*.

12. Les jeunes
Il y a dix-neuf jeunes ixzans dans cette salle (tous ont 1+1 DV et 3 pv). Ils se font tout petits quand les PJ entrent dans leurs quartiers et, en cas d'attaque, s'égaillent dans toutes les directions. À la naissance, les ixzans sont chaotiques, mais ils ne sont nullement mauvais (cet état d'esprit leur est par la suite inculqué de force). Le vampire-prêtre croit fermement que seuls les plus forts méritent de survivre, aussi a-t-il décrété que les jeunes n'auraient rien d'autre à manger que leurs compagnons, et que seuls 25 % d'entre eux (les "plus forts") auraient le droit de vivre. Ces jeunes haïssent le tyran et ne désirent qu'une seule chose : s'enfuir. Si les PJ le tuent, les jeunes ne vont pas à Shaboath mais partent le plus loin possible dans la mer de la Nuit Éternelle.

13 et 14. Antre des mutants
Deux terribles mutants occupent ces pièces. La nature de leur mutation fait qu'on les considère bénis par Ilxendren, mais tous les craignent à l'exception du vampire. Ce sont des êtres maléfiques qui comptent parmi les plus agressifs chasseurs de cette communauté. Leur queue est bleue, comme celle d'Ilxendren, et couverte d'épines. Celles-ci sont au nombre quasiment infini et ils peuvent en tirer 1d4+1 par round (portée 9 mètres sous l'eau, 18 mètres à l'air libre). Chaque épine n'inflige que 1d3 points de dégâts, mais la victime doit également bénéficier de la réussite d'un jet de sauvegarde contre poison pour ne pas subir 1d12 points de dégâts supplémentaires.

Mutants ixzans (2) : CA 4 ; VD 3, natation 12 ; DV 6+6 ; pv 41, 33 ; TAC0 13 ; #AT 3-6 ; Dég 3d4/1d3 + spécial x 1d4+1 (morsure/pointes) ; AS projection de pointes, poison (voir ci-dessus) ; DS jet de sauvegarde à +4 contre les illusions et les sorts liés à l'élément eau, les armes contondantes inférieures à +3 ne leur infligent que demi-dégâts ; TA G (3,60 m d'envergure) ; NM champion (16) ; Int Exceptionnelle (15) ; AL CM ; PX 1.400 chacun.

Considérations tactiques et stratégiques

La description qui précède indique où résident les différents ixzans. Mais cette communauté est bien évidemment active. Certains ixzans sortent sans cesse de la pyramide pour aller chercher de la nourriture ou, tout simplement, pour profiter des eaux de la mer de la Nuit Éternelle. À toute heure de la journée, il y a 25 % de chances que chaque ixzan (à l'exception du tyran) se trouve à 1d100 round de distance de la pyramide. Pas plus d'un jeteur de sorts de chaque groupe ne peut toutefois être absent, et au moins un des mutants est toujours là. Les jeunes restent en permanence à l'intérieur de la pyramide.

À vous de voir comment les ixzans réagissent à l'assaut des PJ, en fonction des circonstances. Par exemple, si un ixzan passe à proximité de la pyramide alors que les PJ débarquent à sa surface, il peut plonger vers les niveaux sous-marins et avertir les jeteurs de sorts de l'intrusion. Ces derniers préparent alors leurs sortilèges défensifs, et tout magicien capable de jeter le sort de *vol* le fait aussitôt. Tous les ixzans savent parfaitement utiliser le jet d'eau et s'en servent pour attaquer les PJ par voie "aérienne" tandis que d'autres sortent des étages immergés pour les prendre à revers. Ils utilisent leurs sorts, mais aussi les pouvoirs de la statue du bassin 3, etc. Le vampire reste dans ses quartiers au cours du premier assaut.

Il y a de bonnes chances que les PJ ne parviennent pas à annihiler tous les ixzans d'un seul coup. Ces derniers s'organisent alors en préparation d'une seconde agression. Ils se replient dans leurs niveaux sous-marins et ne laissent que deux ou trois "espions" à faible DV à la surface (plus, vraisemblablement, d'autres se trouvant dans l'eau, à moins que les PJ aient infligé trop de dégâts lors de leur premier assaut). Le vampire poste l'un des mutants dans ses quartiers pour qu'il lui serve de garde du corps (ou, si les deux mutants ont été tués, le magicien de plus haut niveau). Certains ixzans sont chargés de suivre en permanence le flot du courant et, ainsi, de surveiller l'ensemble de la pyramide en jaillissant au sommet de la fontaine avant de retourner dans l'eau.

Après un second assaut, tous les ixzans survivants sont évacués vers Shaboath, à condition qu'il reste au moins un jeteur de sorts capable de prendre leur tête. Dans le cas contraire, ils se dispersent dans la mer de la Nuit Éternelle. Si ne serait-ce qu'un ixzan parvient à la cité des aboleths, ces derniers sont mis au courant de la présence des PJ. Voir alors la section "Réponse active" dans le chapitre "La Grande Shaboath", page 40.



Autres îles

D'autres îles sont représentées sur la carte de la mer de la Nuit Éternelle (qui apparaît sur la deuxième de couverture de ce livre), ainsi d'ailleurs qu'un site sous-marin. Elles ne sont pas décrites en détail. Si les PJ décident de s'y rendre, prévoyez de petites aventures basées sur les suggestions qui suivent ou, si vous préférez, concoctez-les à votre goût. Les récompenses que les PJ peuvent gagner là sont également suggérés ci-dessous. Ils ne devraient pas pouvoir obtenir de puissants objets magiques dans ces aventures secondaires (potions, parchemins, objets à utilisations uniques ou baguettes contenant peu de charges sont parfaits, de même que des objets +1 qu'ils pourront échanger contre des objets à usage unique s'ils retournent à la surface).

L'île des Fous

Il y a, au centre de l'unique crique de cette petite île, une pierre dressée haute d'un mètre quatre-vingts sur laquelle sont gravés des caractères derros. Autrefois touchée par le dieu fou des derros, Diinkarazan, cette pierre rend dément tout individu s'approchant à moins de neuf mètres (réussite d'un jet de sauvegarde contre sort pour y résister). De temps en temps, quelques créatures s'en approchent trop et se retrouvent affectées, ce qui explique qu'une communauté de kuo-toas fous réside désormais sur cette île. Ces kuo-toas sont devenus le groupe dominant par un expédient très simple : ils tuent tout ce qui s'approche de l'île.

Il y a là vingt kuo-toas ordinaires, trois surveillants de niveau 4/4, deux contrôleurs (tout aussi fous que les autres), un lieutenant et leur cheftaine, une prêtresse/voleuse de niveau 8/10. Cette dernière ne peut jeter aucun sort en raison de sa folie, mais elle peut utiliser les pouvoirs suivants à raison d'une fois par jour (au 14ème niveau) : *affaiblissement, confusion, faiblesse* (version inversée de *force*, portée 9 mètres), *folie* (comme le symbole du même nom, mais une seule victime en subit les effets) et *rayon débilitant*. Toute tentative de négociation avec les kuo-toas se heurte à des paroles incompréhensibles concernant leur dieu sacré qui sort de la pierre et exige des sacrifices. Les PJ risquent bien sûr de penser qu'il s'agit là de simples hallucinations, mais il suffit d'explorer l'île plus attentivement pour s'apercevoir que les côtes de la crique sont couvertes d'os de kuo-toas visiblement recrachés, ce qui pourrait laisser croire que l'histoire racontée par ces créatures dérangées n'est peut-être pas que le produit de leur folle imagination. En fait, un kraken (voir page suivante) vient de temps en temps par ici, amusé par la vénération que lui vouent les kuo-toas, et il n'est pas rare qu'il en croque un lorsqu'il a un petit creux. Ses visites sont toutefois assez rares, et les PJ ne le rencontrent que s'ils prennent vraiment leur temps sur cette île.

Trésor suggéré : les kuo-toas ont amassé quelques richesses autour de leur pierre "sacrée" : des perles et des pierres précieuses de petite taille, pour une valeur totale de 12.000 po. Le kraken possède également pour 35.000 po de pierres précieuses et semi-précieuses, cachées sous l'eau, au beau milieu de la crique. Objets magiques suggérés : *dague +2, potion de vol, potion de grands soins*, parchemin pour prêtre (écrit au 8ème niveau) sur lequel sont inscrits les sorts *dissipation de la magie, glyphe de garde, protection contre le mal sur 3 mètres* et *manteau de bravoure*.

Fumeroche

Au centre de cette île se trouve une fissure profonde de plusieurs centaines de mètres. De là, des geysers de gaz et d'eau bouillante jaillissent périodiquement à des dizaines de mètres dans les airs. C'est le genre d'endroit qu'il vaut mieux éviter.

Mais c'est aussi là que Jaziritheil, un tanar'ri wastrilith, a choisi de s'installer (ce monstre est décrit dans l'*Appendice Planescape™* du *Bestiaire Monstrueux*). Il s'y trouve pour une raison bien spécifique : il en veut personnellement à Lillianth, la marilith qui dirige le petit groupe de tanar'ris détaillées dans le chapitre précédent. Il la surveille donc étroitement et attend le moment où elle essayera d'agir à l'encontre des baatezus de Shaboath (ou celui où elle décidera d'attaquer n'importe quel quartier de la cité). À cet instant, il fera tout pour lui mettre des bâtons dans les roues afin qu'elle n'ait d'autre choix que de rentrer aux Abysses et d'y tomber en disgrâce. Et le fait de dire que Jaziritheil l'a empêchée de mener sa mission à bien ne sauvera pas Lillianth aux yeux de sa colérique supérieure ; une marilith aurait en effet dû être capable de s'occuper d'un misérable wastrilith.

De nombreux problèmes viennent s'imbriquer dans cette histoire. Les baatezus sont plus ou moins alliés avec les aboleths, les tanar'ris de Lillianth leur sont farouchement opposées et Jaziritheil à l'intention de venir en aide aux aboleths (bien qu'indirectement) en sabotant le plan de Lillianth. Tout bien considéré, les PJ ont donc tout intérêt à éliminer cette menace qui plane sur eux. Cela n'a toutefois rien d'aisé, car le wastrilith a recruté quelques serviteurs, sous la forme de 1d4 ixzans et 1d3 élémentaux d'eau. Il est possible que les PJ parviennent à piéger Jaziritheil en prétendant qu'ils désirent, eux aussi, tuer Lillianth. Le fait de se débarrasser du wastrilith aurait également comme avantage de les faire entrer dans les petits papiers de Lillianth, ce qui faciliterait toute éventualité d'alliance avec elle (à condition que les PJ désirent s'allier avec une marilith, bien sûr). En fait, les options proposées aux PJ se réduisent à celles-ci : éviter Fumeroche ou attaquer le wastrilith parce qu'il est un allié indirect des aboleths.

Trésor suggéré : ce tanar'ri est cupide et avare, ce qui l'a poussé à emmener toutes ses possessions avec lui (il est bien trop paranoïaque pour les avoir laissées sans surveillance dans les Abysses). La valeur totale de ce trésor devrait se monter à 45.000 po. Objets magiques suggérés : aucun.

Jaziritheil, wastrilith (tanar'ri) : CA -1 ; VD 9, natation 15 ; DV 15 ; pv 89 ; TAC0 5 ; Dég 1d8/1d8/1d12 (griffes/griffes/morsure) ; AS souffle (cône d'eau bouillante de 9 mètres de long et faisant 3 mètres de large à son extrémité ; 3d10 points de dégâts) ; DS immunisé contre les sorts de froid ou liés à l'élément eau, l'électricité lui inflige des dégâts normaux lorsqu'elle le touche (l'attaque a 50 % de chances d'être intégralement réfléchie vers qui la déclenche), n'est jamais attaqué par les élémentaux d'eau (50 % de chances de prendre le contrôle d'une telle créature se trouvant à moins de 30 mètres), serviteurs (voir ci-dessus), immunisé contre le poison et les armes non-magiques, les armes en argent lui infligent demi-dégâts ; faiblesse spécifique : le feu lui fait subir des dégâts doublés s'il le frappe hors de l'eau (il n'est pas affecté lorsqu'il est immergé) ; RM 25 % ; TA G (3 m de haut, mais très maigre) ; NM fanatique (17) ; Int supérieure (14) ; AL CM ; PX 19.000. Pouvoirs spécifiques : *infravision, télépathie* (peut communiquer avec n'importe quelle créature intelligente), *téléportation sans erreur* et *ténèbres sur 5 mètres*.

Profondôme
Il existe un lieu d'habitation abandonné depuis longtemps et désormais en ruine qui repose au fond des flots. Les bâtiments sont tellement endommagés et recouverts d'une luxuriante végétation rampante que les PJ ne peuvent, de prime abord, déterminer qui a bien pu ériger cette cité. Les ruines sont infestées de murènes géantes (voir le livret des fiches de créatures) et, ce qui est bien plus terrible encore, un énorme kraken des Tréfonds Obscurs vit également par ici (le même qui se rend parfois à l'île des Fous). Même les aboleths ne veulent rien avoir à faire avec ce monstre, bien qu'ils capturent parfois des murènes pour les transformer en gardes pour Shaboath. De temps en temps, quelques bulles remontent jusqu'à la surface, ce qui peut permettre aux PJ de localiser la cité disparue.

Ce lieu est une ancienne ville drow qui s'est retrouvée engloutie par la mer de la Nuit Éternelle à la suite d'un puissant sortilège. La plupart des drows se noyèrent et leurs squelettes hantent encore les rues vides, mais ils sont généralement à demi-calcifiés ou envahis de vie marine. Il y a ici un péril autre que le kraken en la personne d'une banshi sous-marine. Il s'agit là de l'esprit d'une drow enfermée dans un bâtiment au moment du naufrage de la cité et qui connut une mort très lente. Notez que le son se propage très bien sous l'eau et que cette banshi représente donc une terrible menace pour qui ne s'attend pas à la rencontrer.

Kraken : CA 5 (tentacules) ou 0 (corps) ; VD natation 3, propulsion 21 ; DV 20 ; pv 120 ; TAC0 5 ; #AT 9 ; Dég 3d6x2/2d6 + spécial x6/7d4 (tentacules barbelés x2/tentacules x6/bec) ; AS les tentacules barbelés attirent leurs proies vers le bec qui touche automatiquement, les autres tentacules en serrant infligent 3d6 points de dégâts par round après le premier, capable de couler un navire de moins de 18 mètres de long, pouvoirs assimilables à des sorts (voir ci-dessous) ; DS les dégâts infligés aux tentacules ne sont pas soustraits de son total de pv (il faut 18 points de dégâts pour trancher un tentacule), nuage d'encre venimeuse (36 m x 24 x 24 ; 2d4 points de dégâts par round pour tous ceux qui sont pris dedans, se dissipe en 1d4+1 rounds) ; TA T (36 m de long) ; NM fanatique (18) ; Int super-géniale (20) ; AL NM ; PX 14.000. Pouvoirs spécifiques (utilisables à volonté, au rythme d'un par round, sauf en cas d'indication contraire) : *contrôle de la température* (40 mètres de rayon), *contrôle des vents* (une fois par jour), *convocation d'animaux III* (poissons) *convocation du climat* (une fois par jour), *eau aérée* (sphère de 120 mètres de diamètre ou demi-sphère de 240 m de diamètre) et *lueur féérique* (durée 8 heures).

Banshi drow : CA 0 ; VD 15, natation 15, vol 15 (B) ; DV 10 ; pv 46 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 1d10 + spécial (étreinte) ; AS chant de la mort (à 9 mètres de portée à l'air libre, 18 mètres sous l'eau ; voir ci-dessous), le simple fait de l'apercevoir provoque l'effet d'un *charme-personne* (réussite d'un jet de sauvegarde contre mort magique pour y résister) ; DS incorporelle, immunisée contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +2, le froid, l'électricité, les sorts de type *sommeil, charme* et *immobilisation*, ainsi que contre tous ceux qui affectent l'esprit ; faiblesses spécifiques : peut être tournée (comme un mort-vivant "spécial"), instantanément tuée par un sort de *rappel à la vie* ; RM 70 % ; TA M (1,50 m) ; NM champion (15) ; Int géniale (17) ; AL CM ; PX 10.000.

Cette banshi apparaît sous la forme d'une splendide elfe à peau pâle sortant des profondeurs de la mer. Tous les PJ de sexe mâle sont instantanément affectés par un sort de *charme-personne* dès qu'ils l'aperçoivent. Son chant n'est pas le terrible gémissement des autres banshis, mais un air mélancolique et extrêmement attirant qui pousse tous ceux dont le jet de sauvegarde contre mort magique est raté à se faire étreindre par la créature, au contact de laquelle ils périssent dans un bonheur indicible (réussite d'un jet de sauvegarde contre mort magique pour y résister, mais les 1d10 points de dégâts provoqués par son contact glacial sont tout de même infligés). Si elle est obligée de s'enfuir (parce que repoussée, etc.), quiconque se trouve toujours sous son charme doit être retenu de force pour ne pas s'élancer à sa suite dans les profondeurs de la mer de la Nuit Éternelle. Tout PJ parvenant ainsi à échapper à ses compagnons finit par se noyer, à moins qu'il soit d'abord tué par le contact glacial ou l'étreinte mortelle de la banshi. Notez toutefois que les créatures de sexe féminin sont totalement immunisées contre les pouvoirs de la banshi, à l'exclusion de son toucher glacial. Si Lillianth et ses compagnes se trouvent en compagnie des PJ, la banshi ne devrait pas s'attarder dans le secteur.

Trésor suggéré : quelques objets magiques drows peuvent encore exister dans les ruines de cette cité. Si vous avez accès à FOR 2, *Le Monde des Elfes Noirs*, vous pouvez placer là un ou deux objets décrits dans cet ouvrage (une *potion de résistance à la magie*, un *anneau antivenin* auquel il resterait 12 charges, une *cape de rôde-dessus* ou un *masque d'araignée* pourraient constituer d'excellents choix). Dans le cas contraire, voilà l'occasion rêvée pour introduire dans la campagne un objet magique assez rare (comme un *trou portable* ou une *pierre philosophale*). Il est également possible de trouver ici des objets d'art en or et en platine, ainsi que des bibelots d'une sinistre beauté (pour une valeur totale de 80.000 po). Quelques potions (1d4+2 que vous aurez vous-même à déterminer, mais en excluant les *potions de force de géant* ou *de contrôle*) sont également toujours actives dans des fioles en verre scellées.

S'ils explorent ce site de façon systématique, les PJ ont 10 % de chances de rencontrer un groupe de 1d2+1 aboleths normaux venus capturer quelques murènes géantes.



La Grande Shaboath

La grande cité des aboleths constitue le but ultime de l'aventure. La destruction de la Tour de la Domination, qui trône en son centre, ne pourra être menée à bien qu'après de longs préparatifs.

Préparatifs en vue de l'ultime combat

Une nouvelle fois, les PJ ont intérêt à repartir pour la surface pour s'entraîner, acheter tout l'équipement nécessaire et éventuellement échanger des objets magiques. Ils peuvent également avoir envie de louer les services de compagnons d'armes et, s'ils n'ont réussi à forger aucune alliance avant de s'attaquer à Shaboath, vous pouvez, si vous le souhaitez, leur permettre de s'offrir les services d'aventuriers de haut niveau. Un guerrier de niveau 10 et un voleur de niveau 11 feraient parfaitement l'affaire, mais ces PNJ demanderont forcément des sommes conséquentes avant de s'élancer dans ce type d'aventure : au moins 2.000 po par semaine, plus une bonne part des trésors glanés et même éventuellement la garantie qu'ils bénéficieront d'un sort de *rappel à la vie* ou de *résurrection* en cas de besoin. Mais il y a également d'autres préparatifs possibles à ce stade de la campagne :

La scrutation

L'espionnage de Shaboath par des moyens magiques devrait donner les résultats normaux, à une exception près. Il est impossible d'apprendre quoi que ce soit sur les Grandes Tours de la cité à moins d'utiliser un sort de *communion*. Les autres sorts permettent toutefois d'obtenir des renseignements sur les autres quartiers de Shaboath (référez-vous pour cela au chapitre qui suit).

En cas d'utilisation d'un sort de *communion*, seule une divinité ayant un intérêt direct pour tout ce qui concerne l'étrange et la magie (Mystra sur Toril, Boccob ou Weejas sur Oerth et Troth ou Raj sur Mystara) peut être contactée. Et, quelles que soient les questions posées, elle informe le prêtre que les aboleths sont en train de bâtir un complexe de tours qui seront capables de générer un champ de *domination* très puissant et très étendu, et que toutes les tours doivent être abattues pour que l'œuvre des aboleths soit réduite à néant. Chaque tour ne peut être détruite que par des moyens magiques bien spécifiques, à savoir en utilisant des sorts issus de l'école opposée à celle que la tour représente. Le prêtre apprend également que les aboleths ne sont pas encore parvenus à leur but, mais que cela ne saurait tarder. Il est impossible d'obtenir davantage de précisions à ce sujet.

Si les PJ n'utilisent pas de sort de *communion* ou s'ils ne louent pas les services d'un prêtre de la religion qu'ils fréquentent depuis le début de la campagne pour le faire pour eux (ce qui leur coûte 25.000 po), vous pouvez, si vous le souhaitez, leur communiquer ces renseignements par le biais des elfes des roches vives, qui les auront obtenus grâce à leurs propres sorts de scrutation.

Les alliés

Les PJ peuvent rencontrer deux groupes d'alliés volontaires au cours de leur exploration de la grande caverne : les illithids renégats guidés par Ipshizeen et le petit groupe de tanar'ris. Le premier chapitre aborde les dilemmes que de telles alliances peuvent engendrer, mais la logistique est une autre affaire.

Les tanar'ris sont aussi pragmatiques que désespérées, aussi acceptent-elles d'œuvrer de concert avec les PJ et les illithids. En fait, elles seraient prêtes à s'allier avec n'importe qui, voire n'importe quoi. Par contre, les flagelleurs mentaux ne voient pas la présence des fiélonnes d'un bon œil et refusent sèchement une telle alliance. Il est toutefois possible de les persuader d'œuvrer dans le même but si les tanar'ris sont, à tout moment, loin des illithids. Cela signifie que les PJ devront se scinder en deux groupes (au moins), l'un avec les tanar'ris et l'autre avec les flagelleurs mentaux. Les joueurs dont les PJ ne se trouvent pas dans un groupe donné peuvent éventuellement jeter les dés en ce qui concerne les alliés (attaques, jets de sauvegarde, etc.), mais vous devez en permanence conserver un droit de veto pour ce qui est des actions des PNJ. Notez qu'aucun de ces groupes n'accepte d'attaquer un quartier de Shaboath (quel qu'il soit) s'ils n'ont pas au moins un PJ avec eux. Et tous sont assez malins pour s'apercevoir que les PJ essayent de les envoyer en mission suicide pour leur libérer la voie.

Les PJ peuvent également recevoir le soutien de compagnons d'armes, d'esclaves libérés et prêts à se joindre à eux (Jelenneth, Geronmen le paladin, Chicot le nain et d'autres délivrés de Shaboath), de derros contrôlés par la *couronne de domination*, et/ou de créatures charmées, comme les géants du feu de la grande crevasse. Un grand nombre d'alliés est un avantage, mais un sort de *charme* peut s'avérer être à double tranchant, aussi les PJ ont-ils tout intérêt à utiliser les créatures charmées comme chair à canon capable d'infliger de terribles dégâts à l'ennemi (à condition, bien évidemment, que leur alignement le permette). Ils doivent toutefois être prêts à les perdre rapidement, sans se tenir trop près de ces "alliés" si le *charme* venait à être dissipé (ou, pire encore, supplanté par le pouvoir de *domination* des aboleths) ; de cette manière, ils ne risquent pas de se faire décimer par leurs propres troupes.

Une fois le traité d'alliance signé, les illithids luttent au côté des PJ jusqu'à ce que (a) la moitié des leurs soient tués ou que (b) le quart des leurs et Ipshizeen soient tués. À partir de ce moment, ils décident que l'accord est rendu nul et non avenu par les pertes qu'ils ont subies, et ils désertent les PJ pour s'enfuir le plus loin possible.

Les tanar'ris sont plus difficiles à gérer, car imprévisibles. Lillianth reste avec les PJ et lutte jusqu'à la mort, mais ses compagnes pourraient très bien ne pas en faire autant si les choses commencent à se gâter. Chaque alu-fiélonne a ainsi 15 % de chances de s'enfuir, et la succube 5 %. Ces probabilités augmentent de 25 % si Lillianth se fait tuer et de 10 % à la mort de chacune des autres tanar'ris. Mais ces "dames" ont été envoyées en mission ici il y a bien longtemps et c'est pour elles un véritable plaisir que de rencontrer de nouvelles têtes. Il n'est pas impossible qu'une amitié ou une histoire d'amour se développe entre l'une d'entre elles et un PJ, auquel cas vous avez tout intérêt à laisser

l'interprétation déterminer comment les choses se passent plutôt que de recourir à des jets de dés. Notez que plusieurs des tanar'ris pourraient se concentrer sur le même PJ et ainsi devenir jalouses chaque fois qu'il leur préfère une de leurs "rivales". Pour elles, il s'agit là d'une distraction sans conséquences.

L'adieu aux elfes des roches vives

À ce stade de l'aventure, les svirfnebelins ne sont plus capables d'aider les PJ. Cela leur fait plaisir que les PJ leur racontent ce qu'ils ont accompli et ce qu'ils ont appris, mais ils n'ont plus le moindre renseignement à leur communiquer. De plus, si les gnomes sont au courant d'une alliance existant entre les PJ et des tanar'ris ou derros, ils refusent de les recevoir.

Mais il en va différemment des elfes des roches vives. Au cours des dernières aventures des PJ, les émissaires elfes envoyés à la surface ont été bien reçus et mis au courant de la présence d'une chaîne de montagnes ou d'une région de collines tout proche de l'endroit où vivent les elfes du monde extérieur (à vous de déterminer l'endroit exact). Mais les elfes des roches vives se sentent désormais bien plus isolés qu'auparavant, aussi, après un conclave extraordinaire, ont-ils décidé de quitter leur royaume pour aller en fonder un autre plus près de la surface. Ils sont désormais sur le départ et éprouvent des sentiments mêlés. Ils sont tristes et ont l'impression qu'ils s'arrachent à leurs racines, mais éprouvent aussi une grande excitation à l'idée de la nouvelle vie qui s'offre à eux, suffisamment loin des aboleths pour que ces créatures ne représentent plus une menace pour eux. De plus, un prêtre elfe de la surface est entré en *communion* avec Corellon Larethian, et un grand prodige s'est produit. Corellon lui-même a envoyé un avatar au devant des elfes des roches vives pour leur assurer que son pardon leur était acquis, mais également pour leur donner sa bénédiction ! Les elfes des profondeurs sont désormais envahis par un immense sentiment de joie. Vous pouvez, si vous le souhaitez, planifier cette visite légendaire alors que les PJ se trouvent en visite chez les elfes des roches vives, mais cela ne doit pas se faire n'importe comment. L'apparition d'un avatar est toujours un événement terrifiant qui permet aux mortels de mieux saisir ce qu'est véritablement la puissance des dieux.

Les elfes des roches vives débordent de gratitude à l'égard des PJ, car c'est leur rencontre avec ces braves aventuriers qui a permis toute cette succession d'événements. Un nouveau monde vient de s'ouvrir à eux. Aljayera apprend aux PJ tout ce que ses nouveaux sorts d'observation lui ont permis de découvrir, non sans les prévenir que les Grandes Tours de Shaboath sont protégées contre ce type de magie. Il peut toutefois leur communiquer les informations détaillées ci-dessus (voir l'utilisation du sort *communion*). Il sait également les choses suivantes : les baatezus ont envoyé des émissaires à Shaboath, et il y a parmi eux au moins un démon très puissant ; la cité est pleine d'illithids, de derros et de kuo-toas ; la plus grande partie de la ville est désormais sortie des flots, pour des raisons qu'il ignore, mais certains quartiers restent submergés, et les PJ auront donc besoin de sorts ou d'objets magiques leur permettant de respirer sous l'eau ; de nombreux esclaves charmés ou dominés font office d'ouvriers ou de gardes ; et enfin, au centre de la cité se trouve un grand bassin au-dessus duquel se dressent les Grandes Tours des aboleths. La tour centrale située au cœur de ce complexe est la source de la magie de ces créatures. Aljayera pense qu'un savant aboleth incroyablement puissant y réside. Le seigneur des elfes peut procurer aux PJ des informations concernant les savants aboleths (référez-vous au livret des monstres pour communiquer aux joueurs quelques renseignements assez vagues concernant les capacités magiques, la faculté de créer des glyphes, et ainsi de suite, mais n'évoquez surtout pas les caractéristiques précises, comme la CA, les DV, etc.). Il sait également qu'il existe un point de flux à l'intérieur de Shaboath, mais il est bien incapable d'en dire plus. Découvrir ce point de flux facilitera grandement la tâche des PJ lorsqu'il s'agira d'entrer dans la cité (ou d'en sortir rapidement).

Aljayera leur conseille d'appliquer une tactique de guérilla (c'est-à-dire une succession d'attaques rapides). Il pense que les aboleths devraient arriver à leurs fins d'ici quelques semaines, mais a conscience que Shaboath est trop bien défendue pour qu'il soit possible de la détruire en un seul assaut. Un minimum de trois attaques semble nécessaire (cela dépend en bonne partie des alliances que les PJ ont réussi à se forger). Ils ont tout intérêt à commencer par essayer d'affaiblir la cité en libérant les esclaves et en pillant tout ce qu'ils peuvent trouver comme trésors, et plus particulièrement comme objets magiques. Aljayera leur conseille de ne pas s'attaquer d'emblée aux tours. Comme il est impossible de savoir ce qu'elles contiennent par magie, mieux vaut d'abord tenter d'évaluer le nombre de gardes qui y sont affectés, etc.

Rappelez-vous des rapports que les PJ ont entretenus avec les elfes des roches vives. S'ils ont tout fait pour leur venir en aide dès qu'ils les ont rencontrés, s'ils se sont tenus informés de ce qui arrivait aux émissaires envoyés à la surface et ont véritablement fait des efforts pour maintenir de bonnes relations avec eux, Aljayera leur fait don d'un *heaume de brillance*. Mais cet objet ne doit leur être donné que s'ils ont véritablement traité les elfes en amis et s'ils n'ont pas ménagé leur peine pour les aider. Une interprétation moyenne ne suffit pas. Seule une interprétation de haut niveau doit être récompensée par un tel cadeau.

Les elfes des roches vives étant d'alignement neutre, les alliances que les PJ ont pu faire ne les dérangent pas, mais Aljayera leur rappelle tout de même que de tels alliés peuvent s'avérer dangereux et les enjoint de se prémunir contre une éventuelle traîtrise ou disparition du contrôle magique qu'ils exercent peut-être sur certains de leurs "alliés" (grâce à la *couronne de domination des derros*, par exemple).

La grande cité des aboleths

Le **plan 30** représente la cité dans son ensemble, et les plans successifs du verso du poster en détaillent les bâtiments importants. Lisez attentivement la description de Shaboath pour bien la connaître avant que les PJ s'y rendent.

Les PJ pourraient être surpris par le fait que la cité des aboleths ne se trouve plus au fond des flots. Elle reposait autrefois au fond

de la mer de la Nuit Éternelle mais, en débutant la construction de la Tour de la Domination, les savants aboleths se sont aperçus, à leur grand dam, que la profondeur de l'eau affaiblissait la puissance de leur création. Quelques expériences suffirent pour déterminer que les conditions optimales nécessitaient que les tours se trouvent hors de l'eau ; aidés par la Reine Sanguinaire, les savants utilisèrent leur magie pour élever tout le fond de la mer autour de Shaboath, l'amenant ainsi à la surface. À l'intérieur des murs de la cité, l'eau est profonde de trente à soixante centimètres, ce qui facilite grandement les mouvements des aboleths (par contre, la vitesse de déplacement des PJ est, elle, réduite de moitié).

Les bâtiments

Ils sont en pierre et construits dans un style étrange. La plupart se dressent comme des tours et ont un tracé lisse et cannelé. Les murs sont souvent décorés, comme s'ils étaient entourés de tentacules ou présentaient une apparence caoutchouteuse (à peu près similaire au ventre d'une baleine bleue). Toutes les pierres de la ville sont très humides et légèrement visqueuses (-10 % aux jets d'escalade). Les édifices occupés par les aboleths ordinaires n'ont qu'un seul étage. Ceux qui abritent les esclaves et autres créatures (illithids, etc.) font 1d2 étages de haut. Les habitants de la cité qui ne sont pas décrits dans les pages qui suivent ont leurs caractéristiques détaillées sur la **fiche cartonnée #6**. Pour des raisons d'espace disponible, seul l'intérieur des édifices importants est décrit, et encore ne l'est-il qu'assez brièvement. N'hésitez pas à embellir ces détails pour donner plus de vie à Shaboath. Statuettes taillées avec soin, recoins et alcôves créés par le tracé même des murs, peintures murales, urnes et autres vases se retrouvent dans la quasi-totalité des bâtiments. Et n'oubliez pas que, même s'ils sont étranges et maléfiques, les aboleths forment une société ancienne et civilisée. Leurs objets d'art devraient sembler tout aussi beaux que fascinants pour les PJ.

Patrouilles

Shaboath est patrouillée à intervalles réguliers par des miliciens kuo-toas. À chaque fois que les PJ passent d'une rue à l'autre (lorsqu'ils tournent ou après avoir traversé un carrefour), ils ont 25 % de chances de croiser l'une de ces patrouilles, constituées d'un lieutenant, d'un contrôleur, d'un surveillant de niveau 3/3 et de dix kuo-toas ordinaires (2 DV).

Caractéristiques des créatures

La **fiche cartonnée #6** détaille les caractéristiques du Grand Savant mais donne également la forme condensée de celles des créatures qui apparaissent en plusieurs lieux. Les monstres que les PJ ont déjà rencontrés auparavant (derros et kuo-toas) sont, eux, décrits sur la **fiche cartonnée #4**. Gardez bien ces deux fiches à portée de la main. Les créatures capables de jeter des sorts (comme les savants derros) ont leurs sorts indiqués dans le texte. Les créatures principales ou uniques sont détaillées dans le texte. Il en est de même des trésors importants, mais pour ne pas perdre de place, les trésors moindres n'ont pas été inclus (les PJ ont sans doute mieux à faire à ce stade de l'aventure que de faire les poches des kuo-toas, qui n'en ont d'ailleurs pas). En cas de besoin, référez-vous au *Guide du Maître* et au *Bestiaire Monstrueux*™. Mais pour tous ces trésors déterminés de manière aléatoire, supprimez les objets magiques et divisez par deux les possessions monétaires. Les aboleths ne payent pas leurs esclaves.

Conditions de victoire

Les PJ doivent détruire les quatre Grandes Tours (les Tours d'Altération, de Nécromancie, de Convocation, et celle des Enchantements). Enfin, il leur faut anéantir la Tour du Grand Savant après avoir mis fin aux jours de cette créature, ce qui nécessite également d'occire Darlakanand, l'enchanteur derro.

Le passage du temps

Considérez que le premier jour d'assaut des PJ contre Shaboath est le jour zéro. À partir de ce moment, les aboleths bénéficient de renforts au fur et à mesure que de nouveaux esclaves arrivent, que de nouvelles murènes géantes sont capturées dans la mer de la Nuit Éternelle, et ainsi de suite. À vous de choisir où disposer ces monstres (les murènes devant, bien évidemment, se trouver dans l'eau). Les PJ n'ont que trente jours pour accomplir leur tâche à partir de leur assaut initial. Après cela, les ultimes sacrifices sont effectués dans la Tour du Grand Savant et la Tour de la Domination devient active. À ce moment, c'est-à-dire à minuit, le trentième jour, chaque PJ doit bénéficier d'un jet de sauvegarde réussi sous peine de tomber sous le pouvoir de *domination* du grand savant. Tout PJ affecté de la sorte quitte ses compagnons et va rejoindre Shaboath. Très rapidement, la cité se remplit de créatures dominées et appelées pour la défendre (fomorians, géants du feu, drows, illithids, derros et pire encore). Vous pouvez alors annoncer aux PJ qu'ils n'ont plus la moindre chance de mener leur mission à bien. Il ne vous reste que deux options : empêcher ce désastre d'avoir d'énormes répercussions sur votre monde de campagne en faisant intervenir des PNJ légendaires (comme Khelben, Elminster, Mordenkainen ou encore Étienne d'Ambreville) qui, œuvrant de concert, parviennent à terrasser la menace, mais les PJ ont connu là un échec retentissant qui les poursuivra toute leur vie. L'autre possibilité consiste à obliger les PJ à vivre avec les conséquences de leur échec. Les aboleths dominent désormais les Tréfonds Obscurs. Les esclavagistes poursuivent leurs activités, mais sur une bien plus grande échelle, et d'entières tribus d'humanoïdes (gnolls, etc.) se joignent à leur cause. Illithids, derros, duergars, drows et autres races des Tréfonds Obscurs sont de plus en plus souvent rencontrés à proximité de la surface, repoussés qu'ils sont par les aboleths et leurs nouveaux alliés. Dans ce scénario apocalyptique, les PNJ légendaires mentionnés plus haut parviennent seulement à boucher toutes les issues possibles des Tréfonds Obscurs et à contrer de leur mieux les sorties des aboleths.

Les PJ ne savent pas que le temps leur est compté. Toutefois, certains indices peuvent leur faire prendre conscience que le temps ne joue pas en leur faveur et qu'il leur faut agir vite.

Réponse active

Les aboleths ne se contentent pas de se tourner les pouces (en admettant qu'ils en aient) pendant que l'on attaque leur cité. Bien au contraire, ils répondent activement à toute tentative d'assaut. N'hésitez pas à déplacer gardes et serviteurs au sein de la cité pour renforcer les quartiers décimés par un précédent assaut. De la même manière, les aboleths envoient des créatures et des PNJ traquer les PJ. Compte tenu de leur grande maîtrise des sorts de divination, les savants aboleths savent en permanence où se trouvent les PJ, aussi les troupes envoyées à leur encontre les attaquent-elles dès qu'ils sont à moins d'un jour de marche de Shaboath. Si les PJ sont plus éloignés, les serviteurs des aboleths peuvent, si vous le souhaitez, préparer des embuscades à leur intention. Les savants connaissent l'existence des points de flux de la caverne et savent si les PJ les utilisent. Ils peuvent donc, par exemple, prévoir une embuscade au fond de la crevasse des géants du feu, à proximité même de la statue de Surtr, en envoyant là-bas des serviteurs dirigés par des illithids.

La première contre-attaque de ce genre prend place vingt-quatre heures après le deuxième assaut des PJ contre Shaboath ou sept jours après la première incursion (choisissez la date la moins tardive). Les aboleths envoient alors leurs alliés mercenaires (les Charognards, voir bâtiment 15) à la poursuite des PJ.

La deuxième attaque a lieu 1d4+1 jours plus tard. Le Grand Savant délaisse, à contrecœur, son travail pour quelques instants pour, grâce à ses sorts de convocation, faire apparaître une meute de monstres en plein milieu du groupe de PJ. Choisissez trois créatures de la table convocation de monstres VI du *Bestiaire Monstrueux*™ plus une créature de chacune des tables supérieures. Ces monstres ne connaissent pas la peur (NM 20), leur nature même les immunise contre les sorts de l'école de convocation et il est impossible de les dissiper. Lorsque cela est possible, certaines de ces créatures sont recouvertes de quelques traînées de bave qui indiquent assez nettement d'où elles peuvent provenir.

Par la suite, une attaque de ce genre a 25 % de chances de se produire par journée que les PJ passent sous terre et à moins de soixante-cinq kilomètres de Shaboath. Un sort de *protection contre le mal* permet, bien sûr, d'empêcher les créatures convoquées d'approcher, mais le Grand Savant le sait et s'attend à ce que les PJ disposent de telles protections. Le fait d'être très lié à la Reine Sanglante lui permet de choisir les monstres qu'il convoque et il s'attache à jeter son dévolu sur ceux qui sont capables d'attaquer de loin (basilics, pyrohydres, géants, feux follets, etc.). Les PJ sont désormais harcelés en permanence et ils ont tout intérêt à ne plus traîner. Si ces attaques les affaiblissent trop, il n'est pas impossible qu'ils aient besoin de battre en retraite vers le monde de la surface, de préférence en utilisant des points de flux (qui deviennent alors essentiels s'ils veulent pouvoir rester dans les temps).

Sachez toutefois vous montrer magnanime avec les PJ en ne déclenchant pas d'attaque de ce genre la veille du jour où ils ont prévu de lancer leur ultime assaut contre Shaboath, car ils ont besoin d'être en pleine forme pour avoir une chance de l'emporter. De plus, à ce moment de l'aventure, une période de calme leur semblera très certainement plus inquiétante qu'une nouvelle embuscade.

Enfin, tous les savants aboleths sont protégés par un sort de *peau de pierre* dès le deuxième assaut des PJ.

Résistance à certains types de magie

Divers édifices de Shaboath bénéficient d'une résistance à certains types de magie. Les aboleths connaissent de très nombreux secrets magiques, et protections et barrières n'en sont qu'une toute petite partie. Vous trouverez dans la description qui suit des formulations du genre "cette zone possède 75 % de résistance à la *téléportation*". Cela signifie qu'un sort de *téléportation* a 75 % de chances d'échouer s'il est utilisé pour pénétrer dans la zone en question. La résistance à la *transmutation* est un peu particulière ; appliquée à un mur (ou bâtiment, etc.), cette expression signifie que ce dernier bénéficie d'une résistance contre les sorts pouvant affecter sa substance (*transmutation de la pierre en chair, transmutation de la pierre en boue, façonnage de la pierre*, etc.). Un sort de *détection de la magie* permet de ressentir une aura d'altération autour de la chose ou de la zone protégée. Il est possible d'annuler cette résistance grâce à un sort de *dissipation de la magie* (contre le 18ème niveau), sauf dans le cas des Grandes Tours (pour lesquelles toute tentative de *dissipation* est vouée à l'échec). Tout effet dissipé est, par la suite, remis en place par les savants au bout de 1d12+12 heures. Si une protection est dissipée puis des dommages infligés à ce qu'elle défendait (par exemple, grâce à un sort de *transmutation de la pierre en boue*), les aboleths réparent les dommages importants en 3d12+24 heures et les dommages mineurs (*façonnage de la pierre*, etc.) en 1d4+4 heures. N'hésitez pas à déterminer vous-même le temps de réparation nécessaire en vous appuyant sur les exemples cités ci-dessus.

Esclaves et serviteurs

Tous les esclaves sont totalement dominés par les aboleths (reportez-vous au livret des fiches de créatures pour la description du pouvoir de domination des savants aboleths). Il est possible d'annuler ce pouvoir grâce à des sorts de *dissipation de la magie* ou de *délivrance de la malédiction*, ou encore en éloignant les victimes de Shaboath. L'ex-esclave reste toutefois désorienté pendant une période égale à vingt heures moins une par point d'Intelligence, ce qui reflète le temps nécessaire pour récupérer pleinement de cette *domination* puissante et prolongée. Pour aider les PJ, les PNJ importants devront sans doute être libérés de l'emprise des aboleths (par les sorts détaillés ci-dessus), mais la plupart des esclaves devront être emmenés loin de la cité, suite à quoi il faudra leur laisser le temps de récupérer (car les PJ ne bénéficient pas d'une inépuisable réserve de sorts et ils ont sans doute mieux à faire que de les utiliser à tort et à travers). Au risque de nous répéter, les PJ ont tout intérêt à faire escorter les esclaves par des hommes d'armes, car la plupart des captifs délivrés nageront, en effet, dans la plus grande confusion et beaucoup ne sauront même plus comment ils s'appellent.

Tous les derros et kuo-toas de Shaboath sont également dominés, à l'exception de Darlakanand. Par contre, illithids et ixzans sont alliés aux aboleths et disposent donc de toute leur liberté de pensée.

Toutes les autres races (comme les fomorians) sont dominées à moins que le texte ne précise le contraire.

Les PJ gagnent des points d'expérience chaque fois qu'ils libèrent des esclaves d'alignement non-mauvais, à condition que ces derniers soient par la suite ramenés à la surface (ou, mieux encore, chez eux) et qu'ils soient libérés du *charme* ou de la *domination* qui les soumettait. Dans ce cas, l'ensemble du groupe gagne 250 PX par niveau de l'esclave, avec un minimum de 500 PX par individu.

Enfin, notez que les jeteurs de sorts dominés ou charmés sont toujours capables d'utiliser leurs sorts et qu'ils le font sans hésitation pour défendre leurs maîtres (ou leurs amis).

Infiltration sans violence

Les PJ ont-il la possibilité de s'infiltrer dans la cité pour espionner les aboleths, d'observer les défenses et les occupants, et peut-être même de monter un assaut surprise depuis l'intérieur des murs de Shaboath ? Oui, c'est possible, mais difficile. Les gardes de la rampe (4) ne peuvent pas être achetés, mais en utilisant la *couronne de domination des derros*, les PJ ont les moyens de les forcer à les laisser entrer. D'autres gardes peuvent être affectés par des sorts du type *charme* (bien que cette tactique n'ait que peu de chances de fonctionner avec les flagelleurs mentaux du bâtiment 9 s'ils venaient à être appelés à la rescousse). Dans ce cas, une excuse plausible doit être trouvée : les PJ sont là pour amener des esclaves, venir en aide aux Charognards (s'ils connaissent l'existence de ce groupe, bien entendu), ce sont des serviteurs des baatezus, etc. En fait, les possibilités ne sont limitées que par l'ingéniosité des joueurs et leur propension à la ruse.

Certains points d'entrée par voie sous-marine sont également indiqués dans la description de la cité. Il est possible de les repérer en montant quelques opérations de reconnaissance sous-marine (l'entrée 13a est quasiment immanquable, mais elle est également très dangereuse). Si les PJ s'introduisent dans Shaboath par en dessous (à la nage), ils doivent alors éliminer très rapidement toute créature rencontrée pour éviter que l'alerte soit donnée. Une fois entrés, ils auront l'occasion de faire un tour en ville.

S'ils parviennent à pénétrer dans Shaboath, les PJ ne sont pas forcément trahis par leur apparence, car de nombreux groupes d'humains et de demi-humains traversent sans cesse la cité (esclaves, humains alliés aux aboleths, etc.). Mais si les PJ ressemblent à des arsenaux ambulants, ce n'est plus la même chose, aussi la plupart de leurs armes doivent-elles être camouflées. Si certains aboleths commencent à avoir des soupçons à l'encontre des PJ, ils ne les approchent pas directement mais prennent la précaution qui semble la plus appropriée (envoyer des esclaves et des laquais interroger les PJ, faire mander le savant le plus proche pour qu'il puisse jeter des sorts de divination sur le groupe, prévenir l'armée de kuo-toas postée en 10 et ainsi de suite). Les PJ devront y mettre du leur pour ne pas se faire remarquer, ce qui signifie qu'ils ne devront vraisemblablement pas s'approcher de trop près des Grandes Tours.

Il est quasiment impossible de détailler toutes les options qui s'offrent aux PJ en termes d'infiltration sans violence dans la cité des aboleths, car des joueurs pleins de ressources pourront toujours mettre au point des plans auxquels vous n'avez aucune chance de penser (surtout si leurs PJ ont accès à des *chapeaux de déguisement* ou à des sorts tels qu'*apparence altérée* ou *métamorphose*). Demandez toutefois aux joueurs de vous fournir à l'avance tous les détails du plan qu'ils comptent mettre en œuvre pour que vous puissiez évaluer ses points forts et ses faiblesses, et donc ses chances de succès. N'oubliez pas qu'il y a de nombreuses créatures d'intelligence géniale (voire supérieure) à Shaboath, et qu'elles peuvent donc réagir à toute situation bien plus rapidement que la plupart des humains (et cela inclut les MD !).

Bon, d'accord, mais qu'est-ce que ces grosses bestioles baveuses sont véritablement en train de faire ?

Aidés de Darlakanand et du Grand Savant, les savants aboleths sont en train de construire la Tour de la Domination qui leur permettra d'augmenter de façon incroyable la portée de leur pouvoir de *domination*. Ils désirent également affaiblir la résistance de leurs futures victimes pour que la majorité d'entre elles passent sous leur contrôle. C'est ce qui les a poussés à développer les effets suivants : les effets majeurs, *domination* et *débilitation* (enchantement / charme), *extension* (altération, dont l'effet semble évident), *affaiblissement* (nécromancie, pour diminuer la résistance des victimes), et un effet similaire au sort de quête *conformité** décrit dans le *Recueil de Magie* (convocation ; et ce sort extrêmement lié à la loi représente toutes les aspirations tyranniques des aboleths). Ce sont ces effets magiques opposés qui, une fois mêlés dans la Tour du Grand Savant, seront projetés dans le vaste monde pour transformer toutes les créatures intelligentes en serviteurs des aboleths. C'est du moins le plan qu'ils comptent mettre en œuvre. Aux PJ de les en empêcher.

Description de la cité

1. Remparts

Ce long mur visqueux et humide mesure neuf mètres de haut. De son sommet, une variante invisible du sort *coquille antimagique* se dresse jusqu'au plafond de la caverne (il est possible de la remarquer par des sorts tels que *détection de la magie* ou *vision véritable*). Cette protection empêche de franchir les remparts à l'aide de sorts ou d'objets permettant de voler ou de léviter. Par contre, la trajectoire des projectiles n'est en rien affectée. Épais d'un mètre cinquante, ce mur possède les résistances suivantes : 75 % à la *téléportation* et 90 % à la *transmutation*.

2a-f. Postes de garde

En chacun de ces lieux, une plate-forme en pierre de trois mètres de côté surplombe les remparts. Ces plates-formes sont entourées d'une barrière en pierre, haute d'un mètre quatre-vingts, et l'on y accède depuis la cité par un escalier taillé dans la roche. Chaque poste de garde est occupé par 1d4+2 guerriers humains (de niveau 4+1d4) et un savant derro (6 DV, 35 pv chacun). Chaque savant connaît 1d4+5 des sorts suivants (vous pouvez les choisir ou les

déterminer aléatoirement à l'aide de 1d10 ; le même sort peut être pris plusieurs fois) : *boule de feu, détection de l'invisibilité, éclair, image miroir, lenteur, magie d'ombre, nuage puant, projectile magique, tempête glaciale* et *toile d'araignée*. Chaque fois qu'ils aperçoivent des humains ou des demi-humains, ces gardes réagissent en alertant les occupants de la caserne la plus proche. Ils ne sont pas immédiatement hostiles car ils savent que des ravisseurs viennent parfois jusqu'à la cité. Le derro exige que les nouveaux venus s'identifient. Après un délai d'un round, il donne aux gardes l'ordre de les abattre, et les PJ se retrouvent alors pris sous une grêle de sorts et de projectiles sauf s'ils sont parvenus à trouver une réponse satisfaisante. Il est bien évident que les gardes réagissent plus promptement encore si les PJ sont accompagnés d'une petite armée de tanar'ris et d'illithids.

3a-f. Casernes de la garde
Chacun de ces bâtiments abrite un contingent chargé de venir renforcer le poste de garde le plus proche. Érigés sur le même modèle, ils sont représentés par le **plan 30.3**. Chaque caserne se divise en dortoirs et en salles où les soldats peuvent se réunir. Il y a là 1d2 savants derros (5 ou 6 DV), quatre derros à 3 DV et quatre guerriers humains de niveau 4+1d3. Ces gardes ne possèdent pas le moindre trésor.

4. La rampe
La grande porte de la ville est aussi haute que les remparts et d'énormes targettes en laiton peuvent être utilisées pour rendre ses deux battants inamovibles. Au début, cette porte est ouverte et dévoile une longue rampe qui descend doucement jusque dans la mer de la Nuit Éternelle. C'est par là que les aboleths entrent ou sortent de la ville, mais il y a également un escalier en pierre permettant l'accès aux humains, demi-humains et autres. La porte est bien évidemment close après le premier assaut contre la cité. Quatre fomorians (pv 88, 87, 81 et 66) sont postés ici sous le commandement de deux savants derros (6 DV, pv 33 et 32). Les géants ne demandent qu'à se battre, mais les derros, plus intelligents, vont toujours chercher des renforts en cas de problème.

5a et 5b. Casernes des derros
Chacun de ces deux bâtiments accueille un total de quinze derros (treize à 3 DV, un chef à 5 DV et un savant à 5 DV). Le savant de 5a a 27 pv et connaît les sorts suivants : *clignotement, éclair, ESP, invisibilité, lenteur, nuage mortel, tempête glaciale*. Celui de 5b a 26 pv ; ses sorts sont : *création mineure, ESP, lévitation, magie d'ombre, motif hypnotique, mur de brouillard, répulsion*. Son arme est une *dague de venin +3* et il possède également une *fibule bouclier* à laquelle il reste 81 charges. Les casernes comprennent des dortoirs, des chambres privées pour les officiers, etc.

6. La promenade
La portion centrale de la promenade se trouve à un mètre cinquante sous le niveau de la cité. Ici, l'eau est profonde de deux mètres dix. De chaque côté, un passage étroit (un petit mètre de large) n'est recouvert que par quelques centimètres d'eau. Les murs latéraux semblent tout ce qu'il y a de plus solides, mais les gardes de 8 peuvent les abattre en un round, ce qui inonde aussitôt la promenade et entraîne tout le monde vers la partie centrale du passage. Référez-vous à 8 pour davantage de détails.

7a/7b. Bassins à murènes
Chacun de ces bassins, profonds de quatre mètres cinquante, est occupé par un ixzan magicien de niveau 7 (5 DV, pv 31 et 28) et six murènes géantes (voir la **fiche cartonnée #6**). Celles-ci proviennent toutes de la même portée et mesurent quatre mètres cinquante de long (5+7 DV). Les deux ixzans ont les mêmes sorts : *charme-personne, projectile magique* (x2), *protection contre le bien ; détection de l'invisibilité, lévitation, toile d'araignée ; dissipation de la magie, éclair ; tempête glaciale*. Cela ne leur pose aucun problème de prendre des derros dans la zone d'effet de leur *tempête glaciale*. Les parois qui entourent chaque bassin bénéficient de 95 % de résistance à la *téléportation*, à la *lévitation* et au *vol*.

8. Le portier
En 8a, une herse bloque le passage. Elle s'ouvre à l'aide d'un levier situé dans le mur ouest de la salle de garde (8b). Derrière cette herse se dresse un humain gigantesque vêtu d'une armure de plates. Très massif, Grongor fait deux mètres dix, est couvert de poils noirs sur tout le corps et parle toujours de lui à la troisième personne ("Grongor sait pas. Grongor doit vérifier."). Il manie l'épée à deux mains et exige de connaître les raisons poussant quiconque à entrer dans Shaboath. En général, l'un des savants de 5 lui ordonne d'ouvrir le passage. Mais s'il obtient une réponse qui ne le satisfait pas, il prétend qu'il doit vérifier les arrivées prévues sur le registre (qui n'existe pas) et entre en 8c, qui est sa chambre et la pièce où il passe tout son temps lorsqu'il ne se trouve pas à son poste. Là, il actionne un levier et les murs de pierre séparant le passage 6 des bassins 7a et 7b coulissent jusqu'au sol. Dans le même temps, un produit irritant est libéré dans les bassins, ce qui a pour effet d'enrager les murènes et de leur conférer un bonus de +2 aux attaques et aux dégâts (cette substance se dissipe en un tour et n'affecte aucunement les ixzans). Aucun des deux leviers en 8b et 8c ne peut être actionné par quiconque n'a pas au moins 18/76 en Force. Il n'y a rien à glaner dans aucune des deux pièces.

Grongor, guerrier humain de niveau 12 : CA 0 (*armure de plates +3*) ; VD 12 ; pv 112 ; TAC0 9 (3 grâce à son *épée à deux mains +3* et à son bonus de Force) ; #AT 3/2 ; Dég 1d10+9 (*épée à deux mains +3*, bonus de Force) faiblesse spécifique : -2 aux jets de sauvegarde contre les sorts qui affectent l'esprit (faible score de Sagesse) ; TA M (2,10 m) ; NM champion (16) ; AL N ; PX 5.000. FOR 18/00, DEX 9, CON 18, INT 7, SAG 9, CHA 6.

Si la *domination* qui le maintient sous l'emprise des aboleths est annulée, Grongor reste un instant confus avant de se mettre très en colère (il a été mis hors de combat par un poison paralysant et réduit en esclavage). Il se joint aux PJ pour un assaut contre la cité puis s'en va, trouvant que la vengeance est trop fatigante. Mais son aide n'est pas gratuite. Il exige une part de trésor pour sa participation aux combats, car toutes ses possessions lui ont été dérobées et cela le met hors de lui.

9a/9b. Les inquisiteurs

À l'intérieur de chacune de ces tours à un étage réside un illithid chargé de surveiller les gardes des portes de la cité. L'un d'eux se trouve toujours devant sa tour pour voir qui entre en 8 et vérifier l'identité des arrivants. À la moindre difficulté, les illithids s'enfuient après avoir projeté leur *décharge mentale* pour mettre quelques adversaires hors de combat. Le flagelleur mental vivant en 9a a 47 pv et possède pour 3.200 po de bijoux. Son compagnon a 44 pv et pour 4.000 po de bijoux. Le premier illithid s'enfuit vers la caserne des kuo-toas (10) pour y trouver de l'aide, tandis que l'autre s'en va quérir les Charognards en 15. Chacun des deux flagelleurs mentaux dispose des services d'un surveillant de niveau 3/3 et de deux kuo-toas ordinaires (2 DV). Charmés, ces esclaves font tout pour favoriser la fuite de leur maître (dans la limite du possible). Les tours recèlent des bricoles et effets personnels (petites statuettes, boîtes en argent, pièces, pierres précieuses, etc.) pour un total de 4.000 po par édifice.

10. L'armée kuo-toa

Une véritable armée se trouve consignée dans ce bâtiment. À tout moment, un grand nombre de ces kuo-toas patrouillent dans les rues de la ville, tandis que 50 % de ceux qui ne sont pas de garde en profitent pour dormir. Il y a dans cette caserne des salles où se réunir, des dortoirs pleins de varech (sur lequel couchent les kuo-toas), des réserves de nourriture, un bassin pour la détente, etc. Les kuo-toas ne possèdent pas le moindre trésor. Seuls les lieutenants et les contrôleurs portent chacun un collier serti de perles et un badge en nacre représentant leur grade (5.500 po par collier et 250 po par badge), tandis que les prêtres possèdent des vêtements d'apparat, des badges en forme de pince de homard, sertis de perles, et d'autres objets de ce genre (pour une valeur globale de 3.000 po par prêtre).

Les kuo-toas qui se trouvent ici doivent être considérés comme une force de réaction rapide qu'il est possible d'affecter à n'importe quel quartier en fonction des précédents assauts des PJ. Ils émergent de cette caserne à la cadence de deux par round et par issue (certains ont besoin de se préparer, de se saisir de leurs armes, de réveiller leurs collègues, etc., ce qui explique qu'ils ne se mobilisent qu'assez lentement). Capitaines et lieutenants se partagent la chambre commune 10a, surveillants et contrôleurs sont logés en 10b et les prêtres en 10c. Les autres pièces sont occupées par des kuo-toas ordinaires.

- Trois capitaines (pv 77, 68 et 62) ;
- Six lieutenants (pv 61, 54, 52, 50, 45 et 39) ;
- Quatre contrôleurs (pv 56 chacun) ;
- Quatre surveillants de niveau 5/5 (pv 27 chacun), six de niveau 4/4 (pv 22 chacun) et dix de niveau 3/3 (pv 17 chacun) ;
- Soixante kuo-toas ordinaires (2 DV, pv 12 chacun).

Trois prêtres sont également logés dans cette caserne. Tous ont les caractéristiques suivantes :

Prêtres kuo-toas de niveau 7 (3) : CA 4 ; VD 9, natation 18 ; pv 51, 41, 40 ; TAC0 13 (12 grâce à leur bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég spécial (bâton-pince) ; AS sorts, bâton-pince (attrape la cible en cas de jet d'attaque réussi) ; DS sorts, +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (Sagesse élevée), champ de vision très étendu (180°), détectent les créatures invisibles, astrales ou éthérées, infravision (20 m de portée), détectent les vibrations (à 10 m), rarement surpris (1 chance sur 10), immunisés contre le poison, la paralysie, les illusions et les sorts qui n'affectent que les humains et les demi-humains, l'électricité ne leur inflige que demi-dégâts et les *projectiles magiques* seulement 1 point par projectile, leurs sécrétions corporelles ne laissent que 25 % de chances de réussir à toutes les attaques visant à le saisir ou à l'immobiliser (y compris toile d'araignée) ; faiblesses spécifiques : jet de sauvegarde à -2 contre le feu, -1 au toucher en cas de vive *lumière* ; TA M (1,80 m) ; NM sans peur (20) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 2.000 chacun. FOR 17, SAG 16. Sorts : *effroi* (x2), *injonction* (x2), *purification (de la nourriture et) des boissons ; connaissance des alignements, détection des charmes, immobilisation des personnes* (x2), *obscurcissement ; contagion, prière ; babil*. Facultés spécifiques : *décharge électrique* (spécial), *élévation* ou *abaissement des eaux* et *tempête glaciale* (une fois par jour).

Le premier de ces prêtres possède un parchemin sur lequel sont rédigés les sorts *blessures critiques, ténèbres éternelles* et *protection contre le bien sur 3 mètres* (écrit au 9ème niveau). Le deuxième a également un parchemin (écrit au 8ème niveau) : *manteau de terreur, dissipation de la magie, prière* et *marteau spirituel*. Quant au troisième, il possède une grande flasque en argent contenant quatre *potions de grands soins*, ainsi qu'un parchemin (écrit au 12ème niveau) sur lequel sont inscrits les sorts *ténèbres éternelles, lueur féérique, action libre* et *mise à mal* (sort inverse de *guérison*).

Notez également qu'un effectif similaire se trouve à tout moment en patrouille ou occupé dans divers quartiers de la ville et que ces soldats supplémentaires peuvent venir renforcer la caserne après un assaut des PJ ou, au contraire, être affectés en certains lieux stratégiques pour les défendre (dans ce cas, la fréquence des patrouilles devrait diminuer de façon significative).

11. Tours d'eau

De nombreuses tours portent le numéro 11 sur le **plan 30**. Chacun de ces édifices est une tour à un seul étage dans laquelle réside un aboleth. Il y a toujours là un joli bassin taillé à même le sol, profond de neuf mètres et rempli d'une eau claire et pure. Chaque aboleth a un ou plusieurs serviteurs que vous pouvez choisir ou déterminer aléatoirement à partir de la table suivante :

1d10	Esclave(s)
1-2	1d3+1 kuo-toas ordinaires (2 DV)
3-4	1 kuo-toa ordinaire et 1 surveillant de niveau 3/3
5	1 guerrier humain de niveau 4+1d3
6	1 zombi juju
7	1d2 zombis jujus
8	1 prêtre kuo-toa de niveau 5 et 1 kuo-toa ordinaire
9	1 prêtre kuo-toa de niveau 5+1d3
10	Rejouez deux fois le dé en ignorant tout autre résultat égal à 10

Chacune de ces tours contient pour 4+1d4x1.000 po de trésor, principalement sous forme de pierres précieuses (décorations à base de perles, de nacre et de coraux, autour du bassin par exemple, à moins que ce dernier ne soit orné d'une mosaïque de pierres semi-précieuses, etc.).

Important : n'oubliez pas ces endroits. Les aboleths ordinaires restent de très dangereux adversaires. Ils réagissent avec agressivité à toute forme d'intrusion. Très arrogants, ils sont plus souvent dominés par leur colère que par leur peur. Après le premier assaut des PJ, affectez les aboleths (suivis de leurs esclaves et de leurs trésors) aux positions-clefs qui ont besoin d'être renforcées.

12. Chantier

À chacun de ces endroits, une petite tour est actuellement en construction. Une équipe d'esclaves y travaille pendant douze heures par jour (ces horaires peuvent varier d'un chantier à l'autre) ; elle est constituée de 1d3 humains, 1d3 nains, 1d2 gnomes, 1d2 ogres et un fomorian, tous surveillés par un illithid. Il y a, à tout moment, 10 % de chances qu'un aboleth ordinaire se trouve à moins de douze mètres du chantier pour admirer le travail des ouvriers. S'ils sont libérés, les humains et demi-humains qui travaillent ici sont comptés comme des esclaves pour ce qui est des points d'expérience gagnés. Mais, bien sûr, si les ouvriers se retrouvent au beau milieu d'un conflit armé, les PJ doivent faire attention à ne pas utiliser de sorts de zone qui pourraient les tuer (dans le cas contraire, n'hésitez pas à leur enlever des PX).

13. La Tour de Distillation

C'est dans cette tour qu'un savant œuvre à la collecte et à la distillation du nuage de mucus sécrété par les aboleths, car il s'agit là de la première étape de la préparation des *potions de domination*. La tour est représentée sur le **plan 30.13**. La porte d'entrée est protégée par un *glyphe débilitant* (voir le savant aboleth dans le livret des monstres). Ce bâtiment possède 90 % de résistance à la *transmutation*.

Le rez-de-chaussée tout entier (13a) est l'atelier du savant. Un esclave dominé l'assiste pour ce qui est de la préparation des potions. Il s'agit en fait d'un magicien humain qui faisait autrefois partie des ravisseurs employés par les aboleths jusqu'à ce que le savant juge qu'il serait plus utile à ses côtés car il savait comment concocter des potions. Ensemble, ces deux jeteurs de sorts constituent une terrible menace. De plus, il y a, à tout moment, 50 % de chances qu'un aboleth ordinaire soit également présent (dans ce cas, il est venu faire don de sa bave, qui est utilisée dans la préparation des potions). On trouve ici tout le matériel courant d'un laboratoire d'alchimiste (tables de travail, ballons, cornues et ainsi de suite, et même des brûleurs à huile pouvant générer une combustion pour produire une distillation lente). Il y a pour 3.000 po d'équipement (poids total cinquante kilos), mais aussi quatre *potions de respiration aquatique* et huit *potions de domination*. Cette pièce possède trois issues : la porte d'entrée, bien sûr, mais aussi un toboggan aquatique qui mène au sous-sol et une rampe en pierre longeant le mur circulaire qui permet d'accéder au premier étage.

Le savant aboleth est un prêtre/magicien de niveau 8/11. Il a 81 pv et ses sorts sont les suivants : *bénédiction, protection contre le bien, ténèbres ; immobilisation des personnes* (x2), *peau d'écorce ; dissipation de la magie, mort simulée, ténèbres éternelles ; divination, immunité contre les sorts // bouclier, projectile magique* (x3) ; *détection de l'invisibilité, flou, image miroir, rayon débilitant ; hâte, lenteur, respiration aquatique, suggestion ; confusion, globe d'invulnérabilité mineure, terreur ; cône de froid, débilité mentale, eau aérée.*

Le magicien, Shalzerith, est un homme d'âge mûr, petit et maigre, aux cheveux noirs, aux yeux noisette et à la moustache tombante. Si les PJ le libèrent de la *domination* qui fait de lui un esclave, il prétend avoir été capturé puis obligé d'aider les aboleths dans leur travail. Il essaye, bien évidemment, de récupérer ses livres de sorts (qui se trouvent en 13b) et utilise son sort de *téléportation* pour s'enfuir dès que l'opportunité se présente. D'autres esclaves libérés pourraient reconnaître Shalzerith comme faisant partie des ravisseurs qui les ont capturés et en informer les PJ. Tout dépend manifestement des circonstances de jeu.

N'oubliez pas que les deux savants et le magicien sont protégés par un sort de *peau de pierre*.

Shalzerith, magicien humain de niveau 10 : CA 8 (base) ou 6 (*anneau de protection +2*, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 36 ; TAC0 18 (17 grâce à sa *dague +1*) ; #AT 1 ; Dég 1d4+1 (*dague +1*) ; TA M (1,60 m) ; NM sans peur (20) ; Int géniale (17) ; AL LM ; PX 2.000. DEX 16, CON 15. Sorts : *armure, bouclier, identification, projectile magique ; cécité, flou, force fantasmatique améliorée, nuage puant ; dissipation de la magie, force spectrale, vol ; métamorphose d'autrui, tentacules noirs d'Evard ; immobilisation des monstres, mur de force.*

En cas de troubles à l'extérieur, le savant et Shalzerith sortent de leur tour pour voir ce qui se passe. Ces deux-là savent se battre ensemble et ils commencent par jeter des sorts de protection : *image miroir* et *immunité contre les sorts* pour le savant, *flou* et *bouclier* pour le magicien. Si le temps leur fait défaut, Shalzerith tente d'utiliser son sort d'*immobilisation* contre des jeteurs de sorts et *métamorphose d'autrui* contre un guerrier (qu'il transforme en poulpe de quelques centimètres de long). Si la vie du savant est en danger, il s'enfuit par le toboggan, tandis que l'humain utilise son *mur de force* pour lui permettre de disparaître.

L'étage supérieur de cette tour (13b) constitue l'ensemble des quartiers de Shalzerith, c'est-à-dire sa chambre à coucher et le salon où il lui arrive de se détendre. Ces pièces sont confortables et meublées avec goût (3.000 po total, pour un poids de vingt-cinq kilos). Un coffre en bois est caché sous une petite table du même matériau. Il est défendu par un *verrou du magicien* et des *runes explosives* inscrites à l'intérieur du couvercle. Il renferme les livres de sorts du magicien (qui contiennent tous les sorts indiqués à la suite de ses caractéristiques, plus *verrou du magicien, runes explosives* et 1d3 sorts de niveau 1 à 5 de votre choix) ainsi qu'un ouvrage assez imposant intitulé *Traité d'expériences alchimiques* pouvant être lu par tous (mais qui ne peut bénéficier qu'à un magicien de niveau 9 ou plus). Il suffit que ce dernier étudie le livre pendant une semaine pour gagner 10.000 PX et 10 % de bonus à ses jets de dés lorsqu'il prépare des potions magiques. Enfin, Shalzerith possède quelques pierres précieuses contenues dans une bourse en peau de cochon sauvage. Il y a là six topazes jaunes (valeur 500 po chacune) et quatre améthystes orientales d'un beau violet foncé (valant chacune 1.000 po).

Le toboggan aquatique descend pendant une douzaine de mètres avant d'aboutir à une caverne (13c) dans laquelle deux murènes géantes (5+8 DV, pv 41 et 32) résident au beau milieu d'une telle densité de varech qu'elles n'ont aucune difficulté à se camoufler. Elles savent qu'elles n'ont pas intérêt à s'attaquer à un aboleth et ont été placées là pour aider le savant à s'enfuir de 13a si cela devait se produire (mais aussi pour prévenir les intrusions en provenance de la mer de la Nuit Éternelle). Le toboggan quitte cette salle en direction du sud et poursuit sa route pendant une soixantaine de mètres avant d'émerger dans les profondeurs de la mer de la Nuit Éternelle. Un sort de *lumière éternelle* brille au point de sortie, et le savant a tracé là deux *glyphes de maître*. Le premier est un *glyphe débilitant*, et le second un *glyphe d'annulation* qui, lorsqu'il se déclenche, annule tout sort permettant de respirer sous l'eau et désactive pendant 2d6 tours les objets magiques procurant ce pouvoir (comme les PJ se trouvent actuellement à soixante-quinze mètres de profondeur, cela pourrait leur causer quelques menus problèmes). Cette ouverture peut toutefois permettre aux PJ de s'introduire dans la cité sans avoir à passer par la rampe.

14. Quartiers des illithids
Chacune des petites tours de ce quartier abrite un flagelleur mental accompagné d'un (ou de plusieurs) esclaves personnels chargés de subvenir au moindre de ses besoins. Utilisez la table des tours 11 pour déterminer la nature du ou des esclave(s). La quasi-totalité de ces tours sont bâties sur le modèle 14a et 14b, représentées sur le **plan 30.14**. Les illithids sont alliés avec les aboleths et luttent pour la défense de la cité. Utilisez ces terrifiantes créatures pour défendre les zones affaiblies par les précédents assauts des PJ. Il y a, par exemple, de bonnes chances qu'ils soient affectés à la rampe (4) et aux postes de garde (3a à 3f), d'où ils pourront employer leurs *décharges mentales* contre tout intrus s'approchant de Shaboath. Chaque illithid a pour 3.000 à 6.000 po de possessions personnelles (sous forme de bijoux, décorations, soies, etc.) mais ne possède aucun objet magique.

L'une des tours (14c) se distingue des autres car il s'agit d'un édifice à deux étages dont la façade est couverte de marbre rose. Même l'encadrement de la porte est décoré de la sorte. Cette tour possède 80 % de résistance à la *transmutation*. À l'intérieur, (i) est une réserve, (ii) la salle des esclaves, (iii) les quartiers de l'illithid Schandreptibus et (iv) ceux de son congénère Caranthazal. Tous deux sont des prêtres de Maanzecorian qui confèrent fréquemment avec les savants des Grandes Tours. Si la cité est attaquée, ils se replient sur le complexe de la Tour de la Domination pour le défendre. S'ils sont agressés chez eux, ils libèrent leur *décharge mentale* puis tentent de fuir en direction des Grandes Tours, en faisant si possible appel à leurs sorts de protection et à ceux qui peuvent ralentir les PJ (*immobilisation des personnes*, etc.). Même s'ils parviennent à immobiliser plus de la moitié des PJ, ils se contentent de fuir. Par contre, la prochaine fois que les PJ les rencontrent, dans les Grandes Tours, ils luttent jusqu'à la mort.

Schandreptibus, prêtre illithid de niveau 12 : CA 5 ; VD 12 ; DV 8+13 ; pv 60 ; TAC0 11 ; #AT 4 ; Dég 2 pv + spécial (tentacules) ; AS *décharge mentale* (étourdit toutes les créatures se trouvant prises dans l'aire d'effet - un cône long de 20 m et large de 6 m à sa base, contre 1,50 m à son point d'origine - pendant 3d4 rounds sauf si elles bénéficient de la réussite d'un jet de sauvegarde contre sceptre/bâton/baguette), ses tentacules extraient le cerveau de la victime en 1d4 rounds (si elle résiste), voire 1 seul (si elle est charmée ou sans défense), pouvoirs assimilables à des sorts ; DS sorts, pouvoirs assimilables à des sorts, jet de sauvegarde à +3 contre les sorts qui affectent l'esprit (Sagesse élevée) ; RM 90 % ; TA M (1,80 m) ; NM champion (15) ; Int géniale (18) ; AL LM ; PX 11.000. SAG 17. Sorts : *bénédiction, imprécation, injonction* (x2), *ténèbres* (x2), *union ; augure, charme-personne ou mammifère, connaissance des alignements, discours captivant, immobilisation des personnes* (x2), *silence sur 5 mètres ; choix du futur**, contrôle des émotions* (x3) *ténèbres éternelles* (x2) ; *babil, contrôle des probabilités**, *manteau de terreur ; rupture mentale**, *vision véritable ; incrédulité**, *miroir physique**. Pouvoirs assimilables à des sorts (comme un mage de niveau 7, utilisables au rythme d'un par round, -4 au jet de sauvegarde de l'adversaire) : *changement de plan, charme-monstres, charme-personne, ESP, lévitation, projection astrale* et *suggestion*. Schandreptibus possède un superbe collier serti de topazes, yeux de tigre et autres saphirs (valeur 10.000 po).

Caranthazal, prêtre illithid de niveau 11 : ses caractéristiques sont les mêmes que celles de son supérieur, à quelques exception près : CA 2 (voir ci-dessous), DV 8+9, pv 52 et SAG 18 (bonus de +4 aux jet de sauvegarde contre les sorts qui affectent l'esprit). Sorts : *imprécation, injonction, invoquer la foi**, *sanctuaire, ténèbres* (x3) ; *calmer les esprits**, *discours captivant, immobilisation des personnes* (x2), *moment propice**, *puiser dans la puissance divine** ; *contrôle des émotions** (x2), *obstination bornée**, *ténèbres éternelles* (x2) ; *action libre, domination mentale**, *horloge corporelle**, *manteau de terreur ; rupture mentale**, *vision véritable ; incrédulité**. Il porte une paire de bracelets magiques sertis d'agates, de pierres de lune et d'héliotropes (*bracelets de défense CA 2*). Il possède également une bourse pleine de pierres précieuses de qualité (valeur totale 5.200 po).

Ces illithids disposent d'un mobilier somptueux (soies, velours, gobelets, etc.), pour une valeur totale de 8.000 po (et un poids de quarante kilos). Dans les quartiers de Caranthazal, il y a également un sac en tissu muni de poignées en rotin et accroché au mur, qui contient des trésors dérobés aux jeteurs de sorts arrivant à Shaboath : deux parchemins pour prêtre rédigés au 14ème niveau (#1 : *lumière éternelle, prière* et *bâtons en serpents* ; #2 : *guérison, immunité contre les sorts* et *façonnage de la pierre*) et un tube en ébène cerclé d'argent (valeur 150 po) dans lequel a été glissé un parchemin pour magicien sur lequel sont inscrits les sorts *globe d'invulnérabilité, transformation de Tenser* et *changement de forme* (écris au 18ème niveau). Ce parchemin est si friable, qu'à chaque utilisation, il y a 25 % de chances qu'il se déchire et rende les sorts restants impossibles à jeter. Le sac contient également deux fioles en cristal (*potion de grands soins* et *potion de super-héroïsme*) ainsi qu'une paire de *gants de dextérité* en soie noire.

15. Les Charognards

Ce groupe est constitué de PNJ maléfiques de haut niveau qui sont au service des aboleths depuis de nombreuses années. Ces mercenaires sont extrêmement dangereux. Utilisez-les comme une unité d'élite très mobile que vous pouvez positionner à proximité d'un lieu stratégique après le premier assaut des PJ. Les aboleths se servent également des Charognards comme d'une force de réaction rapide chargée de poursuivre et d'éliminer les PJ. Chacun de ces PNJ est en permanence protégé par un sort de *peau de pierre*. Leur quartier général est représenté par le **plan 30.15**.

Les Charognards

Strychnesch, guerrier humain de niveau 13 : CA -1 (base) ou -7 ou mieux (*armure de plates +4, bouclier +3*, bonus de Dextérité, *épée gardienne*) ; VD 12 ; pv 101 ; TAC0 8 (6 ou mieux grâce à son bonus de Force et à son *épée gardienne*, 2 grâce à son *arc long composite +3*, son bonus de Force et son bonus de Dextérité) ; #AT 2 ; Dég 1d8+5 ou mieux (*épée bâtarde gardienne +4* utilisée à une main, bonus de Force) ou 1d8+8 (*arc composite +3*, flèches lourdes, bonus de Force) ; TA M (1,88 m) ; NM sans peur (19) ; AL LM ; PX 8.000. FOR 18/98, DEX 16, CON 17, INT 12, SAG 12, CHA 12. Grand, brun et séduisant, Strychnesch est un psychopathe. Il porte un *anneau d'action libre*, un *anneau de chaleur* et un *heaume des eaux*. Il possède également une *potion de grands soins*, une *potion de forme gazeuse* et deux plaques jaunes et transparentes montées sur son heaume de manière à pouvoir être abaissées devant ses yeux ; elles fonctionnent comme une *gemme de vision*. Son ensemble collier et bracelets, en or et sertis de pierres de lunes et d'un rubis chacun, vaut 9.000 po.

Jabulanth, guerrier/voleur demi-elfe de niveau 10/13 : CA 4 (base) ou 0 (*bracelets de défense CA 4*, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 63 ; TAC0 11 (8 grâce à son *épée longue +3*, 7 grâce à son *arc long +1*, ses flèches +1 et son bonus de Dextérité) ; #AT 3/2 (épée) ou 2 (arc) ; Dég 1d8+3 (*épée longue +3*) ou 1d8+2 (*arc long +1, 20 flèches lourdes +1*) ; AS talents de voleur, +4 pour toucher et dégâts multipliés par cinq en cas d'attaque sournoise ; DS talents de voleur (voir ci-dessous) ; TA M (1,68 m) ; NM champion (16) ; AL NM ; PX 8.000. FOR 15, DEX 18, CON 15, INT 17, SAG 10, CHA 13. Talents de voleur : crocheter des serrures (90 %), déplacement silencieux (90 %), détecter les bruits (95 %), grimper (95 %), lire des langues inconnues (15 %), se cacher dans l'ombre (90 %), trouver et désamorcer les pièges (90 %), vol à la tire (80 %). De taille moyenne et doté de larges épaules, ce demi-elfe blond n'est rien moins qu'un malade homicide. Il a les yeux verts, des serpents tatoués sur le front et les avant-bras, et la moitié de son oreille droite a disparu. Il porte un *anneau d'invisibilité*, un *anneau de résistance au feu* et des *pantoufles d'araignée*. Il possède également un parchemin pour magicien rédigé au 12ème niveau et sur lequel sont inscrits les sorts *vol, invisibilité sur 3 mètres, métamorphose d'autrui* et *peau de pierre*. Son manteau en peau de baku vaut 1.500 po et les six anneaux sertis de saphirs qu'il arbore aux doigts 1.200 po chacun.

Morgoor, guerrière humaine de niveau 11 : CA 0 (*harnois plain +1*) ; VD 12 ; pv 109 ; TAC0 10 (2 grâce à son *épée à deux mains +4* et son *ceinturon de force de géant du givre*) ; #AT 3/2 ; Dég 1d10+13 (*épée à deux mains +4, ceinturon de force de géant du givre*) ; DS bonus de +2 au jet de Sauvegarde grâce à un *anneau de protection +2* ; faiblesse spécifique : -1 au jet de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (faible Sagesse) ; TA M (1,70 m) ; NM fanatique (17) ; AL CM ; PX 6.000. FOR 17 (21 grâce à son *ceinturon de force de géant du givre*), DEX 7, CON 18, INT 6, SAG 7, CHA 10. Morgoor est une adversaire bien plus terrible que sa taille moyenne et sa carrure légèrement supérieure à la moyenne ne pourraient le laisser croire. Elle essaye toujours de combattre au corps à corps lorsque cela est possible et n'a jamais recours aux armes de jet. Elle porte un *anneau de bouclier mental* et un *anneau de protection +2* (qui n'affecte pas sa Classe d'Armure). Elle possède également une *potion de grands soins* et deux *potions de super-héroïsme* (+2 niveaux, +1d10+4 points de vie pendant 5d6 rounds). Elle adore les diamants ; elle en exhibe quatre (valant 1.000 po chacun) sur sa ceinture en crocodile et en garde un autre, plus splendide encore (5.000 po), caché dans une petite bourse de ceinture.

Repdal, magicienne humaine de niveau 14 : CA 0 (base) ou -1 (*bracelets de défense CA 3, anneau de protection +3*, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 48 ; TAC0 16 (13 avec son *bâton de contrecoup*) ; #AT 1 ; Dég 1d6+3, +6 ou +9 (*bâton de contrecoup*, 22 charges) ; AS sorts ; DS sorts ; TA M (1,54 m) ; NM champion (15) ; AL LM ; PX 10.000. FOR 9, DEX 15, CON 16, INT 18, SAG 9, CHA 8. Sorts : *compréhension des langages, force fantasmatique, mains brûlantes, projectile magique, protection contre le bien ; détection de l'invisibilité, force fantasmatique améliorée, image miroir, motif hypnotique, nuage puant ; dissipation de la magie, éclair, lenteur, respiration aquatique, vol ; confusion, invisibilité majeure, tempête glaciale, terreur ; cône de froid, débilité, immobilisation des monstres, porte d'ombre ; globe d'invulnérabilité, projection de l'image ; vaporisation prismatique*. Repdal est petite et consciente de son physique ingrat, ce qui la rend hargneuse et cruelle. Elle possède un *fibule bouclier* (44 charges restantes) et un *anneau de renvoi des sorts*, de même que trois parchemins, tous rédigés au 14ème niveau : (1) *ESP, projectile magique, bouclier* et *œil de magicien* ; (2) *charme-monstres, immobilisation de monstres, magie de la demi-ombre* et *téléportation sans erreur* ; et (3) *peau de pierre* (x6). En dehors de chez elle, Repdal ne porte pas le moindre bijou et ne possède pas le moindre trésor monétaire.

Cyvrand, prêtre humain de niveau 12 : CA 0 (*armure de plates +3*, pas de bouclier) ; VD 12 ; pv 60 ; TAC0 14 (11 avec son *sceptre de châtiment*) ; #AT 1 ; Dég 1d8+3 + spécial (*sceptre de châtiment*, 16 charges) ; AS sorts ; DS sorts, jet de sauvegarde à +4 contre les sorts affectant l'esprit ; TA M (1,80 m) ; NM fanatique (18) ; AL NM ; PX 8.000. FOR 15, DEX 10, CON 15, INT 11, SAG 18, CHA 16. Sorts : *bénédiction, effroi, imprécation, injonction, sanctuaire, ténèbres* (x3) ; *immobilisation des personnes* (x2), *résistance au feu, résistance au froid, silence sur 5 mètres* (x2), *wiverne de garde ; animation des morts* (x2), *dissipation de la magie, prière, ténèbres éternelles* (x2) ; *action libre, blessures sérieuses, immunité contre les sorts,*

poison ; colonne de feu, vision véritable ; conjuration d'animaux, mise à mal. Haut d'un mètre quatre-vingts, Cyvrand est perpétuellement sombre et renfrogné. Il porte un *anneau de régénération* et un *anneau du bélier*, possède une *potion de grands soins*, une *potion de vitalité* et une fiole en argent dans laquelle se trouvent six applications d'*huile d'impact*. Il porte également un *collier d'adaptation* en corail rose et un *collier de projectiles* (un de 9d6, deux de 7d6 et deux de 5d6). Il a également quatre parchemins rédigés au 12ème niveau : (1) : *guérison ;* (2) *action libre, dissipation du bien ;* (3) *changement de plan* (x4) ; et (4) *immobilisation des personnes, semences de feu* et *langages des monstres*. Sa robe de soie noire vaut 3.000 po (si elle n'est pas détruite par une boule de feu ou tout autre sort du même genre) et sa chevalière ornée d'un rubis 5.400 po. Cyvrand appartient au même cùlte de la mort (Cyric/Nerull/Thanatos) que les PJ ont déjà affronté à plusieurs reprises, et sa liste de sorts devra peut-être être modifiée en conséquence.

La porte de cette tour s'orne d'un "splendide" marteau de bronze représentant un crâne humain. Toutes les pièces sont éclairées par des lanternes accrochées au mur et l'ensemble de l'édifice bénéficie de 80 % de résistance à la *téléportation* et à la *transmutation*. Audelà de la porte se trouve le couloir d'entrée, meublé de deux confortables fauteuils et gardé par deux zombis jujus (pv 27 et 23) amenés par Cyvrand de la Tour de Nécromancie. Ces créatures ne permettent à personne de progresser plus avant et attaquent quiconque tenterait d'ouvrir la porte menant au nord (le fait de frapper à cette porte ne les fait pas réagir de cette manière). La chambre de Morgoor, 15b, est crasseuse et en désordre : vêtements sales jetés en tous sens, restes de repas et autres preuves du peu de goût que la guerrière a pour le rangement rendent tout déplacement dans cette salle assez périlleux. Le trésor de Morgoor est situé au fond d'un tonneau empli de linge sale. Il y a là, dans plusieurs sacs, un total de 6.000 pa, 2.500 pe, 4.400 po et 1.300 pp. Strychnesch, lui, loge en 15c. Sa chambre, très spartiate, est moins sale que celle de sa collègue. Les meubles y sont réduits à leur plus simple expression et les murs s'ornent de boucliers décoratifs et de trophées de guerre (bouliers, armes et trophées pris à l'ennemi, aucun de ces objets n'étant magique). Un portrait flamboyant (et d'un mauvais goût très sûr) du guerrier se tenant bien droit au sommet d'une pile de crânes est l'unique décor du mur ouest. Le trésor de Strychnesch est rangé dans un coffre en palissandre bardé d'argent (il est piégé et défendu par deux pièges différents ; Strychnesch n'en porte pas les clefs sur lui). Le premier piège est un jet de poison mortel (trois mètres de portée, réussite d'un jet de sauvegarde contre poison pour ne pas décéder, 20 points de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi), le second envoie une grêle de fléchettes empoisonnées (TAC0 12, portée neuf mètres, 1d4 points de dégâts, +30 points en cas de jet de sauvegarde raté contre poison, +15 si le jet est réussi ; l'effet du poison se déclenche au bout de 1d4+4 rounds). Ce coffre contient 1.500 po, 600 pp et plusieurs bourses pleines de pierres précieuses (valeur globale 11.000 po).

Le salon (15d) est protégé par un *glyphe de garde* à effet double (12d4 points de dégâts provoqués par un froid intense et 24 rounds de paralysie ; il faut bénéficier de la réussite de deux jets de sauvegarde contre sort pour le franchir avec un minimum d'encombres : le premier divise les dégâts par deux et le second permet de ne pas être paralysé). Tous les Charognards connaissent bien évidemment le nom du glyphe. Le salon est décoré par deux superbes statuettes en platine de Blibdoolpoolp aux yeux de perle et dressées sur deux tables en bois (valeur 6.000 po chacune, le reste du mobilier valant un total de 3.000 po, pour un poids global de trente kilos). Deux autres zombis jujus (pv 33 et 22) montent la garde et attaquent quiconque n'est pas accompagné d'un Charognard.

À l'étage, 15e est un couloir, vide si l'on excepte cinq chaises très confortables. 15f est la chambre de Jabulanth. Ce voleur est obsédé par le passage du temps et cela se retrouve dans son choix de sa décoration. Un grand nombre de sabliers au sable multicolore égrènent le passage des secondes. Le demi-elfe ne connaît pas de plus grand plaisir que de s'asseoir à les contempler, ce qui le fait toujours frémir de bonheur. La porte de cette chambre est constamment fermée à clef et protégée par une aiguille enduite de poison (mort immédiate ou 20 points de dégâts en fonction du résultat du jet de sauvegarde contre poison). C'est Jabulanth qui a toujours sur lui les clefs permettant d'ouvrir le coffre de Strychnesch, et le trésor du demi-elfe est caché dans le socle du plus gros sablier (ce socle, en bois, fait quelque soixante-quinze centimètres de diamètre sur quinze de large). Il y a là trois tiroirs secrets (détectables comme des portes secrètes) défendus par des aiguilles similaires à celle de la porte (le demi-elfe sait comment faire coulisser les tiroirs pour éviter les pièges). Chaque tiroir est divisé en cases permettant de ranger des pierres précieuses en fonction de leur valeur. Chacun contient vingt-quatre gemmes non taillées (dix d'entre elles ont pour valeur de base 100 po, dix autres 500 po et les quatre dernières 1.000 po) ainsi qu'une autre, magnifiquement ouvragée, valant 5.000 po.

La porte menant au couloir central (15g) est défendue par un glyphe similaire à celui du rez-de-chaussée. Repdal loge en 15h, pièce qui croule sous les livres. Aucun de ces ouvrages n'est magique, mais certains, sur l'alchimie, l'astronomie et la mycologie, peuvent être d'une grande valeur pour des sages spécialisés dans ces domaines (chacun vaut 10.000 po, mais les PJ doivent se livrer à trente rounds de recherches pour pouvoir mettre la main dessus). Le lit en bois massif s'orne d'un compartiment secret qui cache un plateau comportant douze fioles en cristal : six *potions de grands soins* et six *potions de vol*. La magicienne les utilise en cas de besoin lors de missions qui l'entraînent loin de Shaboath. De l'autre côté du couloir se trouve la chambre de Cyvrand, 15i. Le prêtre se passionne pour la sculpture sur ossements, et cette salle présente un grand nombre de ses œuvres, depuis des os de hanche transformés en serre-livres jusqu'à un squelette d'ombre des roches, splendidement reconstitué mais très inquiétant. Si nécessaire, ces os sont assez nombreux pour permettre à Cyvrand d'animer quatre squelettes ordinaires et deux squelettes de monstres (l'ombre des roches et un troll). Le trésor du prêtre se trouve en 15j, temple dédié à la divinité qu'il vénère (le décor exact de cette salle dépend de la religion choisie). Il s'agit bien évidemment là d'un lieu maléfique et les PJ d'alignement bon le "profanant" devraient recevoir 1.000 PX (2.000 pour les prêtres et paladins, qui perdent par contre ces PX s'ils ne purifient pas cette salle). Les objets de cérémonie (coupelles en argent, chandeliers sertis de pierres précieuses, etc.) valent un

total de 4.500 po (poids global trente-cinq kilos) et le trésor de Cyvrand est caché dans une alcôve située à l'intérieur même de l'autel (2.000 po, 2.000 pp et pour 7.200 po de pierres précieuses).

16. Première prison

Les esclaves enfermés dans ce complexe (**plan 30.16**) sont utilisés comme ouvriers pour les travaux de construction. Ils sont très bien gardés. La porte d'entrée est fermée et bloquée (depuis l'intérieur) par une lourde barre. Les gardes sont cantonnés en 16a ; il s'agit d'un illithid et d'une unité kuo-toa constituée de deux surveillants de niveau 4/4, d'un lieutenant et de quatre kuo-toas ordinaires (2 DV). Les trois tours 16b, 16c et 16d ont un étage, qu'un escalier permet à chaque fois de rejoindre (étage qui n'apparaît pas sur le plan, mais il s'agit d'un dortoir de douze mètres de diamètre sans autre issue que l'escalier en question). Il y a dans chaque tour un total de 1d4+8 nains des collines et des montagnes, 1d2+4 gnomes, 1d4+6 humains, 1d2+2 ogres et 1d3-1 petites-gens. La Force de tous ces esclaves est élevée (score de 15 ou plus), sauf pour ceux dont les talents particuliers (maçonnerie, etc.) en font un atout précieux sur un chantier. Ils sont, par contre, incapables de combattre efficacement. La répartition des alignements est la suivante : 25 % bon, 70 % neutre et 5 % mauvais (à l'exception des ogres, bien sûr). Ces esclaves ne peuvent venir en aide aux PJ. Ils sont tous dominés mais ne seront pas utilisés pour défendre la cité en cas d'assaut.

17 Seconde prison

Il y a dans cette prison des jeteurs de sorts attendant d'être sacrifiés, des combattants qui subissent un intense lavage de cerveau (à l'aide d'utilisation répétée des pouvoirs de *charme* ou de *domination* de leurs geôliers) et des esclaves aux talents exceptionnels. Cet édifice est extrêmement bien gardé. Il est représenté par le **plan 30.17**.

La porte d'accès est fermée à clef et barrée de l'intérieur. Deux gardes trolls (pv 40 et 36) équipés d'une armure de plates en bronze (CA 2) sont postés dans l'antichambre (17a), sous les ordres d'un surveillant kuo-toa de niveau 4/4 qui a bien du mal à ne pas se montrer nerveux. La grande salle qui suit (17b) est celle où est situé le bureau du geôlier en chef, un capitaine kuo-toa (77 pv) qui détient les clefs de toutes les cellules. Quelle que soit l'heure de la journée, il y a également 50 % de chances qu'un aboleth se trouve à ses côtés. L'escalier représenté sur le plan est, en fait, une rampe permettant aux aboleths de monter au premier étage ou de descendre au sous-sol. En 17c, les magiciens prisonniers résident dans une cellule sans lumière où le matériel de couchage est réduit à sa plus simple expression. Ils sont 1d6+2, 80 % d'entre eux étant humains, et 20 % elfes. Ils sont de niveau 1 à 4 et n'ont pas le moindre sort mémorisé (on leur a bien sûr soutiré leur livre de sorts et leur équipement). De même, 1d6+3 prêtres de diverses religions bonnes ou neutres sont incarcérés en 17d. Ils sont de niveau 1 à 5, et leur race est déterminée par 1d6 : 1-3 = humain, 4 = nain, 5 = elfe et 6 = gnome. Ces prêtres n'ont ni équipement ni sorts mémorisés.

Au premier étage, 17e accueille des combattants qui en sont au stade terminal de leur lavage de cerveau. Il y a là quatre guerriers (deux de niveau 5 et deux de niveau 6), ainsi qu'un savant aboleth qui utilise son pouvoir de *domination* sur ces pauvres diables. C'est un prêtre/magicien de niveau 9/9 (73 pv) dont les sorts sont les suivants : *bénédiction, injonction, ténèbres* (x2) ; *charme personne ou mammifère, immobilisation des personnes* (x2), *silence sur 5 mètres ; contrôle des émotions*, dissipation de la magie, respiration aquatique ; action libre, protection contre le bien sur 3 mètres ; vision véritable / / bouclier, charme-personne, compréhension des langages, projectile magique ; ESP, flou, nuage puant ; éclair, lenteur, suggestion ; globe d'invulnérabilité mineure, tempête glaciale ; cône de froid.*

Il n'y a qu'un seul prisonnier en 17f, mais il s'agit de Krelner, magicien et sage de son état. Grâce à sa volonté et à une bonne dose de chance, il a jusque-là réussi à résister à toutes les tentatives de *domination* auxquelles il a été soumis et doit donc être sacrifié très prochainement. Krelner est un magicien de niveau 9 dont les caractéristiques sont les suivantes : FOR 10, DEX 15, CON 15, INT 18, SAG 18, CHA 10. Il a cinquante-quatre ans, ses cheveux (de plus en plus rares) sont gris et ses yeux bleus. Il est d'alignement neutre et il lui reste actuellement 21 pv (sur un total de 29 ; il est épuisé et affamé). Il ne possède pas le moindre équipement et pas un sort ne lui reste en mémoire. Si les PJ parviennent à le trouver, il peut leur procurer des renseignements intéressants (voir ci-dessous, à la suite de la description). Krelner est un ami de Jelenneth (ils ont été camarades d'incarcération pendant une très brève période) et elle peut se porter garante de la bonne volonté du magicien si elle a suivi le groupe.

L'étage inférieur de la tour se trouve à quelque neuf mètres sous terre et est entièrement immergé. La salle 17h est vide à l'exception d'un toboggan aquatique permettant de quitter Shaboath. À sa sortie, il est éclairé par un sort de lumière éternelle et défendu par deux glyphes similaires à ceux qui protègent le toboggan de 13c (voir page 45). Un autre savant aboleth réside en 17h, c'est un prêtre/magicien de niveau 12/12 (68 pv) dont les sorts sont : *bénédiction, imprécation, injonction, ténèbres* (x3) ; *charme personne ou mammifère* (x2), *immobilisation des personnes* (x3) ; *contrôle des émotions** (x2), *dissipation de la magie* (x2), *glyphe de garde ; action libre, manteau de terreur, protection contre le bien sur 3 mètres ; dissipation du bien, vision véritable ; conjuration d'animaux, mot de rappel / / bouclier, hypnotisme, projectile magique, vapeur colorée ; détection de l'invisibilité, force fantasmatique améliorée, image miroir, rayon débilitant ; dissipation de la magie, éclair, force spectrale, suggestion ; assassin fantasmatique, confusion, invisibilité majeure, métamorphose d'autrui ; cône de froid, conjuration d'élémental d'eau, immobilisation de monstres, magie d'ombre ; transmutation de la chair en pierre.* Cet aboleth perçoit immédiatement par empathie tout assaut lancé contre la prison et monte aussitôt voir ce qu'il en est. S'il est gravement menacé, son sort de *mot de rappel* lui permet de retourner aux Grandes Tours.

Si les PJ ne trouvent pas Krelner au cours de leur premier assaut contre la cité, il est amené vers les Grandes Tours pour y être sacrifié pendant qu'ils exécutent leur seconde offensive (ils le voient entraîné de la sorte). Les PJ doivent le libérer s'ils désirent profiter des informations qu'il détient. Krelner est gardé par l'un des deux savants aboleths décrits ci-dessus (au choix), un illithid, un lieutenant kuo-toa et quatre kuo-toas ordinaires (2 DV).

Si le magicien est libéré, il peut raconter aux PJ ce qu'il a appris sur les Grandes Tours. Il sait qu'elles ne peuvent être détruites qu'à l'aide de sorts de l'école opposée à celle qui règne dans une tour donnée (par exemple, la Tour de Nécromancie ne peut être détruite

que par des illusions). Pour ce qui est de la tour centrale, Krelner se met à trembler et révèle qu'elle abrite une monstruosité à côté de laquelle les savants aboleths ne sont que de petits apprentis-sorciers. Il sait également que la tour centrale est protégée par une défense magique qui ne cesse d'opérer que lorsque les quatre Grandes Tours sont mises hors service. Si les PJ lui demandent d'où il tient ces renseignements, il leur répond qu'il a étudié Shaboath pendant plusieurs années avant de se faire capturer (il pensait écrire un traité sur les aboleths mais trouve désormais qu'il connaît un peu trop bien le sujet). Les bribes de renseignements qu'il peut fournir au sujet de la grande caverne devraient faire prendre conscience aux PJ qu'il dit bien la vérité. Krelner n'est pas chaud pour aider directement les PJ, il est toutefois possible de le persuader (grâce à la réussite d'un test de Charisme) s'il est équipé en conséquence (des *bracelets de défense* et un *anneau de protection* pour faire tomber sa CA aux alentours de 0, une arme magique et l'accès à un livre de sorts). Il sait toutefois lorsqu'il ne faut jamais forcer sa chance et refuse de participer à plus d'un assaut.

18. Ambassade des baatezus

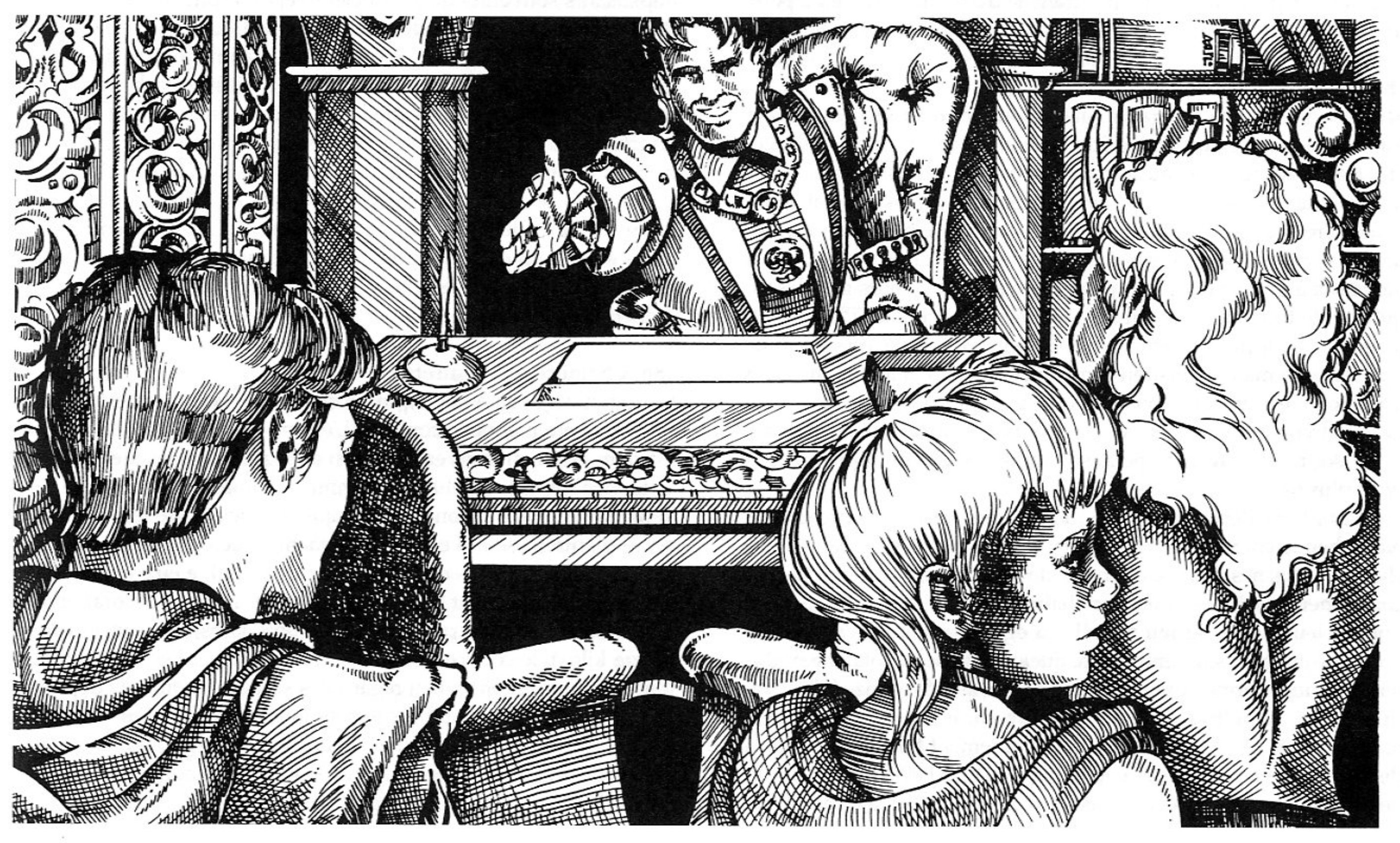
Cette énorme tour bénéficie de 100 % de résistance à la *transmutation*. Elle est haute de douze mètres, à l'exception de son extrémité orientale, en forme de demi-cercle, qui se dresse jusqu'à trente mètres de haut, les douze derniers mètres consistant en une splendide flèche ornée de protubérances ressemblant à des tentacules. Deux golems gargouilles montent la garde sur le balcon d'où la flèche s'élance vers la voûte de la grande caverne. Tout baatezu ou savant aboleth peut animer ces automates incapables de prendre la moindre initiative, sauf s'ils voient un savant se faire attaquer, auquel cas ils s'animent et se ruent à sa rescousse.

Les baatezus désirent en apprendre davantage sur les expériences des aboleths en matière de *domination* et leur ont apporté des cadeaux sous forme d'esclaves et de pierres précieuses. En échange, les aboleths ont permis à Pallistren et ses laquais de venir occuper la tour. Les savants n'ont pas l'intention de laisser les baatezus découvrir quoi que ce soit d'importance, mais ils font également attention de ne pas offenser ces puissantes créatures, aussi ont-ils accordé à Pallistren le statut d'émissaire pour gagner du temps jusqu'à ce que leur ouvrage soit achevé. Comme de bien entendu, les deux groupes s'espionnent mutuellement, mais sans résultat probant. La résistance à la magie des baatezus et les protections des Grandes Tours sont telles que la venue des baatezus n'a, pour l'instant, pas procuré le moindre avantage à l'une des deux forces en présence.

L'ambassade est décrite ci-dessous, puis viennent les baatezus qui l'occupent et enfin quelques considérations tactiques et stratégiques. Référez-vous au **plan 30.18**.

18a-c. Entrée du bâtiment

La zone centrale (18a) est un hall d'entrée décoré de marbre et de tentures murales. Les deux pièces situées de chaque côté sont des salles de garde. Les visiteurs sont censés frapper à la porte d'entrée



en utilisant un splendide marteau en fer forgé, puis attendre que l'un des deux gardes leur ouvre la porte. Un hamatula réside dans chacune des deux pièces. On peut trouver en 18b et 18c des trésors variés (pièces, bijoux, pierres précieuses) pour une valeur totale de 5.000 po par salle. Quiconque dispose d'une bonne excuse est autorisé à franchir ces gardes et amené dans le bureau de la secrétaire de Pallistren.

18d. Secrétariat

Cette salle, splendidement décorée d'antiquités en palissandre et de somptueuses tentures murales en soie qui ne viennent manifestement pas de Shaboath, ne ressemble certainement pas à l'idée que les PJ pouvaient s'en faire. Une jeune femme à la superbe chevelure auburn et à la peau d'albâtre est assise derrière un énorme bureau en acajou. Elle nage visiblement dans le plus profond ennui. Petrechella est une erinye qui préfère passer le plus clair de son temps sous forme humaine de manière à cacher ses ailes (de toute façon, c'est ainsi que son patron désire qu'elle soit). C'est la maîtresse du diantrefosse et elle s'accroche à lui pour obtenir une promotion. Elle passe ses journées à ne rien faire et accueillerait un brin de violence et l'opportunité de déchiqueter quelques humains avec le plus grand plaisir ; cela la changerait de la routine quotidienne. Elle reste toutefois polie et amicale, souriant aux PJ lorsqu'ils arrivent et leur demandant s'ils ont pris rendez-vous, auquel cas elle les fait entrer dans le bureau du "patron". Les soieries et fournitures de bureau de cette pièce valent un total de 7.000 po, et les meubles (s'ils sont déplacés) 2.000 po par tranche de 50 kilos (il y en a pour un total de 400 kilos).

18e. Bureau de Pallistren

Meublée avec goût et élégance (même valeur qu'en 18d), cette salle est occupée par ce qui semble être un homme brun, grand et svelte, aux traits séduisants et au sourire sardonique. Pallistren passe son temps sous forme humaine, car cela terrifie moins les habitants "ordinaires" de Shaboath et lui permet de se déplacer à sa guise dans la cité. Sa garde-robe est pleine de beaux atours, mais Pallistren à un fort penchant pour une veste en velours matelassée qu'il porte toujours lorsqu'il fume la pipe. Lorsque les PJ arrivent, il se trouve en train de signer des papiers et se lève aussitôt pour leur serrer la main. Pallistren commence à se dire que cette mission à Shaboath est un coup fourré et que sa place au sein d'une cabale de diantrefosses n'est peut-être pas aussi assurée qu'il le croyait. Cette sournoise créature peut se comporter de multiples façons (voir plus bas).

Si les PJ ont l'opportunité de fouiller cette pièce, le bureau et la bibliothèque contiennent des objets intéressants. Une série de parchemins attachés par des rubans de soie rouge bordée de noir contiennent quelques notes sur Shaboath. Si les PJ les découvrent, donnez-leur l'**aide de jeu #26**. Il y a également là un *grimoire des vacuités* (qui, bien sûr, semble être quelque chose de totalement différent) et un énorme ouvrage pesant pas moins de quinze kilos. Son titre s'étale en lettres d'or sur sa couverture en cuir : *La Guerre Sanglante*, par Dzezerezin. Tout PJ d'alignement bon allant au-delà de la table des matières de ce livre perd 1d10x5.000 PX et se retrouve aussitôt privé de raison (réussite d'un jet de sauvegarde contre sort pour l'éviter), mais un sage neutre ou mauvais spécialisé dans les autres plans serait prêt à payer 40.000 po pour un tel ouvrage. Naturellement, si les tanar'ris sont encore alliées avec les PJ, elles réclament ce livre, qui contient sans doute des secrets de guerre vitaux. Un parchemin plié en deux sert de marque-page à ce recueil ; les sorts *vol, lévitation, projectile magique, métamorphose* et *répulsion* y sont rédigés au 14ème niveau. En dessous des dernières lignes, une grosse tache de sang laisse deviner ce qui est arrivé au magicien qui l'a rédigé.

18f. Base de la tour

Cette salle non meublée est occupée par un hamatula qui a encouru le mécontentement de Pallistren et s'est vu assigner la tâche de surveiller la douzaine de nupperibos qui servent de bonnes à tout faire dans l'ambassade. Ces pathétiques créatures doivent, en permanence, porter une livrée (avec épaulettes dorées et tout le tintouin), ce à quoi l'hamatula n'échappe pas non plus. Cela le met dans une rage folle et il se défoule sur les nupperibos. Il se ferait une joie de pouvoir vraiment se battre.

18g. Étage intermédiaire de la tour

C'est ici que loge le quatrième hamatula de l'ambassade. On parvient à cet étage par un escalier en colimaçon qui se poursuit jusqu'à une trappe s'ouvrant dans le plafond pour donner accès au balcon. Cette chambre est meublée d'un lit très confortable, d'une table et de plusieurs chaises. Le baatezu l'a décorée avec quelques déplaisants souvenirs de ses anciens séjours (plus heureux) sur le Plan Primaire : une tête de nain empaillée, une patère fabriquée avec des pieds de hobbits momifiés et d'autres objets d'un goût tout aussi sûr. Ce baatezu plein de haine a réussi à cacher quelques trésors à Pallistren, dans le pied creux de sa table. Il suffit d'ôter le bouchon qui le ferme pour voir s'écouler pièces et pierres précieuses (200 pp et six gemmes valant 1.000 po chacune). L'hamatula possède également une canne au pommeau d'argent appuyée contre le mur à proximité de son lit. Cet objet semble toutefois étonnamment épais pour aider quelqu'un à marcher ; il s'agit en fait d'un *sceptre d'absorption* (27 charges restantes et 12 niveaux d'énergie stockés).

18h. Chambre du diantrefosse

Un gigantesque lit à baldaquin trône dans le coin nord-est de cette salle (Pallistren aime le confort). L'énorme table roulante adjacente est chargée de carafons en cristal ou en argent dans lesquels on peut trouver n'importe quel alcool connu de l'homme (et d'autres qui, heureusement, ne le sont pas). Toujours soucieux de leur apparence, le diantrefosse et l'erinye ont amené avec eux leur garde-robe pleine d'atours princiers. Ces vêtements valent, à eux seuls, 15.000 po (pour vingt kilos) et les carafons et autres menues décorations de la chambre 6.000 po (poids total quarante kilos). Plus léger (dix à douze kilos), le couvre-lit en soie vaut 3.000 po. Les tapisseries et tentures murales offrent au regard des scènes typiques de dépravation charnelle sous toutes ses formes (aucune description n'est prodiguée ici, à vous de l'imaginer si vous le souhaitez vraiment). Qu'il suffise de dire que même un tanar'ri entrant ici serait impressionné par le décor, tandis que la plupart des prêtres et des paladins n'au-

raient d'autre envie que de fermer les yeux et de s'enfuir en courant.

Il y a un coffre en fer dans cette chambre. Il est extrêmement lourd (deux cents kilos) et, bien que non fermé à clef, tire sa protection d'un piège magique concocté au plus profond des Enfers. Si le coffre est ne serait-ce qu'effleuré par quelqu'un d'autre que Pallistren, deux effets se déclenchent aussitôt. Tout d'abord, une *tempête acide* se déchaîne dans l'ensemble de la pièce (6d10 points de dégâts, pas de jet de sauvegarde ; la nature infernale des meubles fait qu'ils ne subissent aucun dommage de cette attaque). Ensuite, celui qui a touché le coffre est instantanément transformé en lémure puis transporté (par le biais d'un *changement de plan*) dans l'un des Neuf Enfers (à vous de voir lequel). Le simple fait de localiser l'infortuné PJ (et ne parlons pas de le secourir) devrait donner lieu à une aventure épique. Même un sort de *souhait* ne suffit pas à lui rendre son apparence normale, à moins que le PJ ait d'abord été ramené sur le Plan Matériel. Cette protection peut être rendue inopérante par un sort de *dissipation de la magie* (contre le 30ème niveau) mais un voleur essayant de détecter des pièges la déclenche automatiquement. Le coffre ne peut être ouvert que par la main d'une créature vivante et pensante, aussi un serviteur invisible ne peut-il faire l'affaire (mais les PJ peuvent bien sûr faire ouvrir le coffre par une créature charmée pendant qu'ils attendent en dehors de la chambre).

Le trésor que renferme ce coffre est plus que conséquent : de gros sacs contiennent 44.000 pa, 32.000 pe, 17.000 po et 7.200 pp, des bourses sont pleines de pierres précieuses pour une valeur totale de 80.000 po. Il y a aussi huit fioles de poison (de votre choix), trois *javelots de foudre* qui voient leurs dégâts doublés lorsqu'ils sont utilisés dans les Neuf Enfers ou contre des créatures venant de ce plan, une superbe couronne en or, sertie de pierres précieuses valant 40.000 po, agissant également comme un *anneau de sorcellerie* (double les sorts du 3ème niveau), une *cape de déplacement* qui est malheureusement maudite (voir ci-dessous) et deux *flasques de fer* un peu particulières.

La *cape de déplacement* fonctionne comme tous les objets similaires, mais il y a 1 % de chances par jour où elle est portée qu'une succube ou un incube (selon le sexe du possesseur de l'objet) apparaisse par le biais d'un portail dans un rayon de quinze kilomètres autour de celui qui la porte et tente de ramener la cape (et le PJ) dans les Abysses. Cette malédiction ne peut être vaincue que par un magicien ou un prêtre de niveau 14 ou plus, et encore cela n'est-il pas automatique (lorsque le sort de *délivrance de la malédiction* est jeté, lancez 1d20 comme pour une *dissipation de la magie*, l'enchantement étant considéré 30ème niveau). Mais tout jeteur de sorts ne peut essayer qu'une seule et unique fois d'annuler cette malédiction ; toute autre tentative est automatiquement vouée à l'échec.

La première *flasque de fer* contient une succube du nom de Shelita, capturée au cours de la Guerre Sanglante. De temps en temps, lorsqu'il a envie de s'amuser, Pallistren lui décrit par le menu ce qu'il a l'intention de lui faire subir, et la succube est terrorisée. C'est cette peur panique qui fait qu'elle tombe aussitôt à genoux dès qu'elle est libérée et qu'elle promet de servir son sauveur pendant "un jour entier" (en fait, 1d12+12 heures). Déterminez la durée exacte en fonction du Charisme et du comportement du PJ qui ouvre la flasque. S'il sait se montrer très autoritaire, Shelita le sert effectivement pendant vingt-quatre heures.

La seconde *flasque de fer* contient un prisonnier bien particulier : un deva astral capturé par une fourberie de Pallistren alors qu'il se trouvait en mission dans les plans inférieurs. S'il est libéré, le deva remercie ses sauveurs. Il a de lourdes tâches à accomplir et ne peut donc pas seconder les PJ dans leur "noble entreprise", mais promet de répondre trois fois à leur appel s'ils ont besoin de lui. Pour le contacter, les PJ doivent réciter trois fois de suite la phrase "Viens, Collimar, car nous avons grand besoin de ton aide." Aucune magie ne peut bloquer cet appel. À vous de voir comment le deva réagit aux actes que les PJ lui demandent d'accomplir. Il refuse de faire quoi que ce soit de mal et se met en travers des PJ s'ils souhaitent accomplir un acte maléfique. Ils peuvent, par exemple, lui demander d'aller rechercher un PJ transformé en lémure, d'affronter le diantrefosse, de secourir les PJ pris dans un combat qu'ils n'ont aucun espoir de remporter, etc. Collimar a un honneur inflexible, mais cela ne signifie pas qu'il soit hautain et sévère ; en fait, il fait preuve de chaleur et d'amitié à l'égard des mortels. Très digne, il sait être détendu et ne cherche aucunement à porter de jugement. Il pousse bien sûr les autres à exprimer ce qu'il y a de mieux en eux, mais le fait par l'exemple et non par le châtiment.

Collimar, deva astral : CA -5 ; VD 24, vol 48 (B) ; DV 12 ; pv 84 ; TAC0 9 (6 avec sa *masse de deva*) ; #AT 2 ; Dég 3d6/3d6 (*masse de deva*) ; AS *vénération céleste* (voir ci-dessous), pouvoirs assimilables à des sorts ; DS immunisé contre gaz, le poison, la pétrification, le vide, les armes non-magiques (même celles en argent ou en fer froid), le feu non-magique, le froid, l'électricité, les *projectiles magiques*, les pertes de niveau et les sorts entraînant la mort, jamais surpris, le feu magique (y compris les souffles de dragon) ne lui inflige que demi-dégâts, appel de détresse (les créatures enchantées d'alignement bon, telles que les licornes et les dragons d'or, sont conscientes du péril dans lequel se trouve le deva et viennent à son aide si elles le peuvent), immunisé contre les sorts *emprisonnement de l'âme* et *emprisonnement*, pouvoirs assimilables à des sorts ; RM 70 % ; TA M (2,10 m) ; NM sans peur (19) ; Int géniale (18) ; AL LB ; PX 15.000. CHA 20. Facultés spécifiques (utilisables à volonté et au rythme d'une par round, sauf indication contraire) : *aide, apaisement, augure, barrière acérée* (une fois par jour), *changement d'apparence, compréhension des langages, connaissance des alignements, délivrance de la malédiction, détection de la magie, détection de l'invisibilité, détection des fosses et collets* (sept fois par jour), *détection du mal* (toujours active ; révèle la puissance, la direction et la nature générale de toute force maléfique dans un rayon de trente mètres), *détection du mensonge, dissipation de la magie* (sept fois par jour), *guérison* (une fois par jour), *guérison des maladies* (trois fois par jour), *infravision* (toujours active), *invisibilité sur 3 mètres, langues, lecture de la magie, lumière, métamorphose, protection contre le mal, soins des blessures graves* (3 fois par jour), *soins des blessures légères* (sept fois par jour) et *téléportation sans erreur*.

Collimar peut, lorsqu'il le souhaite, faire appel à son pouvoir de *déférence céleste* qui oblige tous les joueurs des mortels le voyant à effectuer un jet de sauvegarde contre paralysie. En cas d'échec,

les PJ sont affecté différemment en fonction de leur alignement. Un personnage bon se sent empli d'amour pour le deva et d'un fort besoin de le protéger. Ceux qui sont neutres ou mauvais sont tellement impressionnés par la puissance ainsi démontrée qu'ils n'osent attaquer cette créature (les PJ mauvais qui n'ont pas encore atteint le 8ème niveau s'enfuient en hurlant). La *masse de deva* de Collimar possède tous les pouvoirs d'une *masse de disruption* et inflige 5d4 points de dégâts à toute créature maléfique qui se contente de l'effleurer. Tout coup au but lui permet de détruire instantanément tout mort-vivant moins puissant qu'une âme-en-peine, les plus puissantes créatures des ténèbres ayant droit à un jet de sauvegarde (référez-vous à la description de cet objet dans le *Guide du Maître*) qui ne les empêche toutefois pas de subir des dégâts doublés (6d6) à chaque attaque. Ce pouvoir fonctionne également contre les créatures des plans inférieurs, comme les baatezus. Enfin, quiconque est touché deux fois dans le même round par une *masse de deva* doit bénéficier de la réussite d'un jet de sauvegarde contre sort sous peine d'être assommé pendant 1d12 rounds.

Collimar a l'apparence d'un humain à la beauté irréelle, dont les épaules s'ornent de grandes ailes de plumes blanches. Sa peau est dorée, ses yeux ambrés et ses cheveux blonds. Son score de Charisme est égal à 20 en présence de mortels.

18i. Balcon

Les deux golems gargouilles qui protègent la tour sont perchés sur ce balcon et restent immobiles tant qu'ils ne sont pas activés.

On arrive à ce balcon par la trappe sur laquelle débouche l'escalier montant de 18g. Il n'y a là rien d'autre d'intéressant qu'une cuvette en pierre dressée sur deux jambes de vrock sculptées (l'ensemble s'élève à un mètre vingt du sol). La cuvette est pleine d'une eau glauque qui peut être instantanément éclaircie par un sort de *purification de la nourriture et des boissons*, mais dans ce cas, elle perd aussitôt ses capacités magiques. Elle peut être utilisée trois fois par jour comme un *miroir magique* (pendant un tour à chaque fois) et a comme particularité que ses chances de montrer la scène désirée ne diminuent pas si celle-ci se déroule dans les Neuf Enfers. Pallistren s'en sert pour savoir ce qui se passe chez lui, mais aussi dans les plus lointains quartiers de Shaboath les jours où il n'a nulle envie de se rendre invisible et d'aller sur place d'un coup d'aile.

Monstres de l'ambassade des baatezus

Pallistren, diantrefosse : CA -5 ; VD 15, vol 24 (C) ; DV 13 ; pv 97 ; TAC0 7 ; #AT 1 (sous forme humaine) ou 6 (sous sa forme de baatezu) ; Dég 1d4+6 (gifle, bonus de Force) ou 1d4+6/1d4+6/1d6+6/1d6+6/2d6 + spécial/2d4+6 + spécial (coup d'aile/coup d'aile/griffes/griffes/morsure/coup de queue) ; AS sa morsure est venimeuse (jet de sauvegarde contre poison pour ne pas mourir en 1d4 rounds) et inflige automatiquement une maladie (pas de jet de sauvegarde), sa queue se resserre sur la proie qu'elle touche et lui cause 2d4 points de dégâts par round (réussite d'un test de Force pour se libérer), aura de *terreur* (6 m de diamètre ; jet de sauvegarde à -3 contre sceptre/bâton/baguette pour ne pas s'enfuir pendant 1d10 rounds), pouvoirs assimilables à des sorts ; DS régénération (2 pv par round), immunisé contre le poison, le fer froid et le feu (normal, magique ou produit par un souffle de dragon), le froid, le gaz et les armes en argent ne lui infligent que demi-dégâts, immunisé contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +3 ; faiblesses spécifiques : les *projectiles magiques*, l'acide et l'électricité lui infligent des dégâts normaux ; RM 50 % ; TA M (1,88 m) sous forme humaine ou G (3,60 m) sous sa forme de baatezu ; NM sans peur (19) ; Int géniale (17) ; AL LM ; PX 21.000. Facultés spécifiques (utilisables à volonté et au rythme d'une par round, sauf indication contraire) : *animation des morts, boule de feu, charme-personne, connaissance des alignements* (toujours active), *détection de la magie, détection de l'invisibilité, flammes, illusion majeure, immobilisation des personnes, infravision, invisibilité améliorée, métamorphose, mur de feu, portail* (deux baatezus mineurs ou un majeur), *pyrotechnie, souhait* (une fois par jour), *suggestion, symbole de douleur* (une fois par jour ; en cas de jet de sauvegarde raté contre sceptre/bâton/baguette, la victime subit un malus de -4 en attaque et de -2 aux dégâts pendant 2d10 rounds), *télépathie* (peut communiquer avec toute créature intelligente) et *téléportation sans erreur*.

Petrechella, erinye : CA 2 ; VD 12, vol 12 (C) ; DV 6+6 ; pv 40 ; TAC0 13 (11 ou 9 avec son *épée longue +2, +4 contre les créatures d'alignement bon*) ; #AT 1 ; Dég 1d8+2 ou +4 (*épée longue +2, +4 contre les créatures d'alignement bon*) ; AS *charme-personne* par le regard (voir ci-dessous), *corde d'enchevêtrement, terreur* (à volonté ; pour toute créature la regardant, réussite d'un jet de sauvegarde contre sceptre/bâton/baguette sous peine de fuite pendant 1d6 rounds), sait manier n'importe quelle arme ; DS immunisée contre les armes non-magiques, le poison, le fer froid et le feu (magique comme non-magique), le froid et le gaz ne lui infligent que demi-dégâts ; faiblesses spécifiques : les *projectiles magiques*, l'acide, l'électricité et les armes en argent lui font subir des dégâts normaux ; RM 30 % ; TA M (1,75 m) ; NM champion (16) si elle se trouve avec Pallistren, stable (12) en cas contraire ; Int supérieure (14) ; AL LM ; PX 7.000. Facultés spécifiques (utilisables à volonté et au rythme d'une par round, sauf indication contraire) : *animation des morts*, capable de parler n'importe quelle langue, *charme-personne, connaissance des alignements* (toujours active), *détection de l'invisibilité, flammes, illusion majeure, infravision, invisibilité, localisation d'objet, métamorphose, portail* (une fois par jour ; 50 % de chances d'appeler 1d8 spinagons ou 35 % de chances d'appeler 1d4 barabazu), *suggestion, télépathie* (peut communiquer avec toute créature intelligente) et *téléportation sans erreur*.

Le regard de Petrechella a le pouvoir de *charme-personne* dans un rayon de vingt mètres. Il suffit qu'elle regarde quelqu'un (l'individu en question n'a pas besoin de la voir ni même de savoir qu'il est observé) pour que le joueur de ce dernier doive effectuer un jet de sauvegarde comme si son niveau était divisé par deux (en d'autres termes, le jet de sauvegarde d'un guerrier de niveau 8 se fait comme s'il était de niveau 4). En cas d'échec, le PJ devient loyal à Petrechella, et ce jusqu'à la mort, même si elle lui ordonne de tuer ses amis les plus chers. Elle peut libérer sa victime lorsqu'elle le souhaite, sans quoi ce lien ne peut être rompu qu'à la

mort de l'erinye. Elle ne peut toutefois pas avoir plusieurs esclaves en même temps. Sa *corde d'enchevêtrement* est rangée dans le tiroir de son bureau et elle ne se déplace jamais sans sa *poudre de toux et étouffement*.

Hamatulas (4) : CA 1 ; VD 12 ; DV 7 ; pv 51, 47, 40, 33 ; #AT 3 ; Dég 2d4/2d4/3d4 (griffes/griffes/morsure) ; AS lorsque les deux coups de griffes portent, enserrent leur victime et lui infligent 2d4 points de dégâts supplémentaires en l'empalant sur les pointes qui hérissent leur torse (le PJ subit 2d4 points de dégâts par round et peut se libérer grâce à la réussite d'un test de Force, mais uniquement si son score de Force est égal ou supérieur à 16 ; une tentative par round), *terreur* (la première fois qu'un hamatula touche un adversaire, ce dernier doit bénéficier d'un jet de sauvegarde réussi contre sceptre/bâton/baguette pour ne pas s'enfuir pendant 1d6 rounds) ; DS immunisés contre les armes non-magiques, le poison, le fer froid et le feu (magique comme non-magique), le froid et le gaz ne leur infligent que demi-dégâts ; faiblesses spécifiques : les *projectiles magiques*, l'acide, l'électricité et les armes en argent leur font subir des dégâts normaux ; RM 30 % ; TA M (2,10 m) ; NM sans peur (19) ; Int élevée (12) ; AL LM ; PX 6.000 chacun. Facultés spécifiques (utilisables à volonté et au rythme d'une par round, sauf indication contraire) : *altération des feux normaux, animation des morts, charme-personne, connaissance des alignements* (toujours active), *flammes, illusion majeure, immobilisation des personnes, infravision, portail* (une fois par jour ; 50 % de chances d'appeler 2d6 abishais ou 35 % de chances d'appeler 1d4 hamatulas), *pyrotechnie, suggestion, télépathie* (peuvent communiquer avec toute créature intelligente) et *téléportation sans erreur*.

Nupperibos (12) : CA 9 ; VD 6 ; DV 1 ; pv 6 (x12) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (épée longue) ; AS *effroi* (seulement si dix nupperibos ou plus attaquent le même adversaire) ; DS immunisés contre les sorts affectant l'esprit (*charme-personne*, illusions, etc.), détruits de manière permanente uniquement par l'eau bénite et les armes magiques, immunisés contre le poison et le feu, le froid et l'acide ne leur infligent que demi-dégâts ; faiblesses spécifiques : aveugles, sourds et muets, ne bénéficient de quasiment aucune des immunités des autres baatezus ; TA M (1,50 m de haut et presque autant de large) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL LM ; PX 120 chacun.

Golems, gargouille (2) : CA 0 ; VD 9 ou spécial (bond) ; DV 15 ; pv 60 chacun ; TAC0 5 ; #AT 1 (bond) ou 2 (griffes) ; Dég 3d6/3d6 (griffes/griffes) ; AS surprise (malus de -2 au jet de surprise de l'adversaire), bond (jusqu'à 30 mètres s'ils partent d'un promontoire ; infligent 4d10 points de dégâts, tous les objets portés par leur cible devant bénéficier de la réussite d'un jet de sauvegarde contre écrasement), pétrification (quiconque est touché par les deux coups de griffe dans le même round doit bénéficier de la réussite d'un jet de sauvegarde contre pétrification sous peine de se transformer en pierre que le golem tente de briser dès le round suivant) ; DS immunisés contre le poison et les sorts de type *sommeil, charme* et *immobilisation* ; faiblesses spécifiques : *transmutation de la pierre en boue* leur inflige 2d10 points de dégâts, *tremblement de terre* les tue sans avoir le moindre effet sur le voisinage ; TA M (1,80 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 14.000 chacun.

Considérations tactiques et stratégiques

Pallistren ne défend pas Shaboath, pas plus qu'il ne coopère avec les aboleths. À moins qu'il ne soit personnellement attaqué, il reste dans son ambassade. Ses pouvoirs magiques lui permettent de suivre la progression des PJ, et il n'espère qu'une seule chose : que ceux-ci parviennent à percer les défenses protégeant les Grandes Tours pour qu'il puisse espionner les aboleths en continuant à observer les PJ. Il tente d'éviter tout conflit avec ces derniers, même s'ils sont accompagnés de tanar'ris, et fait de son mieux pour les éloigner de chez lui. Si les PJ le remarquent, il se fait passer pour un "touriste" escorté d'une "charmante compagne" (Petrechella). S'il est défié par Lillianth ou l'un des PJ, il prend un air amusé et propose un petit combat à mort "d'homme à homme". Il ne reprend sa véritable apparence qu'au tout dernier moment pour savourer la consternation qui ne manque alors jamais de se graver sur le visage de ses ennemis.

Après le premier assaut des PJ contre Shaboath, l'ambassadeur des baatezus se rend chez les aboleths et leur propose de régler le problème à leur place en échange de tout ce qu'ils savent sur leurs techniques de *domination*. Si ces stupides mortels semblent s'intéresser aux charmes de Petrechella, il se sert d'elle pour leur soutirer le plus de renseignements possible. Pallistren n'acceptera jamais de s'allier avec les PJ. Il est bien trop arrogant pour cela.

Ces baatezus sont très rusés et leur seul désir est de savoir ce qui se passe dans les Grandes Tours. S'ils ont la possibilité d'éliminer les PJ, ils considèrent cela comme un bonus. Mais ils préfèrent toujours réagir aux actes des PJ plutôt que d'attaquer les premiers.

19. Trésorerie

Ce lieu est vital pour les PJ, car c'est ici que les aboleths entreposent les objets magiques dérobés à leurs captifs. Ces trésors servent, pour la plupart, à payer les serviteurs des aboleths et les ravisseurs à leur solde, mais bon nombre ont tout de même fini par s'accumuler ici au fil des années. Il y a en particulier des objets dotés d'un alignement qui empêche les aboleths de s'en servir et qu'ils n'ont jamais détruits de peur de prendre là des risques inutiles. La tour est bien gardée, mais les PJ ont besoin d'y pénétrer. Ce bâtiment possède une résistance de 70 % à la *transmutation* et de 100 % à la *téléportation*. Il est représenté par le **plan 30.19**. La porte d'entrée est verrouillée et fermée par une barre située à l'intérieur. Un *glyphe de la malédiction baveuse* (décrit sur la fiche du savant aboleth ; voir le livret des fiches de créatures) est tracé sur le sol en plein centre de la première salle de l'édifice.

Deux fomorians (pv 80 et 66) sont postés en 19a. En cas d'attaque, ils reçoivent des renforts immédiats sous la forme du savant aboleth de 19b (pv 61), toujours accompagné des deux guerriers humains qu'il tient sous sa *domination* (pv 46, 37). Le savant possède les pouvoirs d'un prêtre/magicien de niveau 9/11 et ses sorts sont les suivants : *imprécation, injonction* (x2), *ténèbres* ;

charme personne ou mammifère (x2), *immobilisation des personnes* (x2) ; *contrôle des émotions**, *dissipation de la magie, glyphe de garde ; immunité contre les sorts, manteau de terreur ; vision véritable / / force fantasmatique, hypnotisme, lecture de la magie, projectile magique ; cécité, connaissance des alignements, détection de l'invisibilité, rayon débilitant ; dissipation de la magie, force spectrale, hâte, protection contre les projectiles non-magiques ; charme-monstres, émotion, globe d'invulnérabilité mineure ; cône de froid, débilité, mur de force*. Il essaye toujours de commencer par jeter *hâte* sur les géants et les guerriers, puis utilise ses sorts de défense (*globe d'invulnérabilité mineure* en priorité) avant de passer à l'offensive.

Le trésor est entassé à l'étage. Chacune des trois portes du palier est défendue par un *glyphe de garde* tracé au 16ème niveau (16d4 points de dégâts générés par un froid intense et paralysie pendant 32 rounds ; deux jets de sauvegarde réussis contre sort permettent respectivement de diminuer les dégâts de moitié et de résister à la paralysie). Chacune des trois pièces 19c, 19d et 19e est également gardée par un golem de pierre qui attaque quiconque n'est pas accompagné par un aboleth.

Golems de pierre (3) : CA 5 ; VD 6 ; DV 14 ; pv 60 chacun ; TAC0 7 ; #AT 1 ; Dég 3d8 (poing) ; AS peuvent jeter un sort de *lenteur* sur un unique adversaire distant de moins de trois mètres (un round sur deux) ; DS immunisés contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +2, totalement soignés par un sort de *transmutation de la boue en pierre*, immunisés contre tous les autres sorts à l'exception de ceux indiqués ci-dessous ; faiblesses spécifiques : ralentis (comme par un sort de *lenteur*) pendant 2d6 rounds par un sort de *transmutation de la pierre en boue*, un sort de *transmutation de la pierre en chair* leur fait perdre toutes leurs immunités contre les attaques infligeant des dégâts (pendant 1 round) ; TA G (3 m de haut) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 8.000 chacun.

Il n'y a rien d'autre qu'un énorme coffre cerclé de fer dans chacune des trois salles. Tous sont protégés de la même manière : par un *glyphe de garde* similaire à ceux tracés sur les trois portes de cet étage et par deux nécrophidii qui jaillissent dès que le couvercle est ouvert (à moins qu'il y ait un aboleth dans la pièce, auquel cas ces gardiens restent dormants).

Nécrophidii (6) : CA 2 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 13 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 + spécial (morsure) ; AS surprise (-2 au jet de surprise de l'adversaire), danse de la mort (hypnotise quiconque la voit et dont le jet de sauvegarde contre sort est raté, ce qui permet au nécrophidius d'attaquer sans craindre la moindre riposte) ; DS ne peuvent être repoussés par les prêtres (malgré leur apparence, il ne s'agit pas de morts-vivants), immunisés contre le poison et tous les sorts qui affectent l'esprit ; TA G (3,60 m de long) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 270 chacun. Les nécrophidii sont totalement silencieux et ne dégagent pas la moindre odeur.

Voici le contenu des coffres :

✦ Le coffre de 19c renferme deux *armures de plates* +2, deux *cottes de mailles* +2, un *bouclier* +4 et une *armure de plates* +4 en argent (taille humaine). Cet objet unique peut, lorsque son porteur le désire, générer un éclair de lumière aveuglant tous ceux qui regardent dans cette direction (pour peu qu'ils se trouvent à moins de dix-huit mètres de distance) et faisant aux morts-vivants l'effet du sort *rayon de soleil*. Chaque utilisation de cette fonction fait toutefois perdre un point de protection à l'armure (qui devient donc +3 après le premier usage, puis +2, etc.). Il y a également une petite boîte en bois verni, contenant six objets qui semblent être des épingles à chapeau. En fait, chacune d'entre elles peut être transformée en *javelot de foudre* sur simple utilisation d'un sort d'*agrandissement*. Enfin, une mince baguette en bois noir permet de jeter le sort de *téléportation de masse* (pouvant emmener jusqu'à huit individus de taille humaine), au coût d'une charge. La baguette n'a plus que 2 charges mais peut être rechargée par un magicien de niveau 18 ou plus.

✦ Le coffre de 19d contient une épée bâtarde qui est, en fait, une *lame soleil* d'alignement loyal bon (mais qui accepte que son porteur soit neutre bon). Il y a également une épée longue glissée dans un fourreau qui irradie la magie, mais c'est le fourreau lui-même qui est magique, et non la lame. Une fois par jour, si ce fourreau est attaché à la taille d'un combattant ou d'un voleur d'alignement bon et qu'une épée y est glissée, l'arme voit son bonus éventuel augmenter de +1 pendant 1d4+4 heures. Une seule épée peut être affectée de cette manière et son enchantement ne doit pas excéder +3 (ainsi, une *épée +3* peut être affectée, mais pas une *épée +1, +4 contre les reptiles*). Un splendide bouclier décoré de plusieurs opales diffuse une faible lueur jaune pâle. Il s'agit d'un *bouclier +3* qui permet à son porteur de bénéficier d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre les sorts, la mort magique et les sceptres, bâtons ou baguettes. Enfin, une robe blanche a été enroulée autour d'une petite boîte. Il s'agit d'une *robe des archimages* d'alignement bon, tandis que la boîte contient six perles. L'une est une *perle de sagesse*, deux sont des *perles de puissance* (la première permettant de récupérer un sort de 4ème niveau par jour, la seconde un sort de 5ème niveau) et les trois autres des *perles de guérison*. Boire une petite quantité de vin dans laquelle on a broyé l'une de ces dernières permet de bénéficier des effets d'un sort de *guérison*, et la magie de la pierre est telle qu'elle permet même de récupérer un niveau perdu.

✦ Le coffre de 19e recèle également plusieurs objets. Une paire de bottes en peau de sanglier pourrait aller à un elfe, gnome ou petit-homme ; il s'agit de *bottes de sept lieux* permettant également d'adhérer aux murs comme avec des *pantoufles d'araignée*. Dans une boîte en bois, une petite broche en argent est décorée en filigrane autour d'un motif central représentant une porte ; c'est un *fibule bouclier* (77 charges) qui peut également jeter le sort *porte dimensionnelle* une fois par jour. Il y a aussi un grand *brasero contrôlant les élémentaux du feu* (en bronze) et une paire de jolis *bracelets d'archer*. Enfin, un livre relié de cuir voit sa cou-

verture ornée d'un symbole sacré (celui du plus puissant dieu loyal bon de votre monde ; Tyr sur Toril, Rao sur Oerth et Ixion sur Mystara). L'enchantement de cet ouvrage est tel que seules les créatures bonnes peuvent supporter de le regarder. Un prêtre du dieu en question gagne 75.000 PX s'il passe un mois entier à compulser ce livre en détail. Mais le plus intéressant dans l'immédiat, c'est que sur certaines pages de l'ouvrage ont été rédigés des sorts pouvant être jetés par des prêtres ou magiciens d'alignement loyal bon ou neutre bon comme s'ils étaient inscrits sur des parchemins. Ces sorts ne font toutefois effet que si une brève prière en l'honneur du dieu est récitée avant l'incantation (ce qui ne prend qu'un round). Les sorts sont *baie magique, dissipation du mal, guérison, soins des blessures critiques, restitution, résurrection* // *arrêt du temps, globe d'invulnérabilité, immunité contre les sorts de Serten, peau de pierre*. Un prêtre du dieu auquel cet ouvrage est dédié peut utiliser les sorts qui le concernent comme s'il avait quatre niveaux de plus pour tout ce qui est la durée, la portée, etc. et même les probabilités d'échec si son niveau ne lui permet pas de jeter certains sorts sans risques. Enfin, si le sort de *résurrection* est utilisé, le personnage devant être ramené à la vie a tout intérêt à ne pas se trouver en froid avec le dieu en question.

La Tour de la Domination

Cet édifice est, en fait, un véritable complexe, comme le montre le **plan 30**. Toute la zone située à l'intérieur du mur d'enceinte bénéficie de 100 % de résistance à la *transmutation*, à la *téléportation* et à la *détection*. Les aboleths entrent ici par le biais du bassin, après avoir fait usage de leur nuage de mucus pour permettre aux esclaves devant être sacrifiés d'acquérir une faculté passagère de respiration aquatique sans laquelle ils ne pourraient franchir le plan d'eau.

Les tactiques appliquées ici en cas de combat sont très complexes. Au cours d'un premier assaut, tous les savants aboleths restent à l'intérieur de leurs Grandes Tours, comme d'ailleurs leurs serviteurs (ils sont trop occupés par l'approche du Grand Jour pour s'inquiéter de quoi que ce soit d'autre). S'ils sont attaqués à l'intérieur même de leurs tours, ces savants ne fuient pas et font tout leur possible pour tuer ou repousser leurs adversaires. Aucun savant ne peut se rendre dans une autre Grande Tour pour y aider un collègue, car chacun est trop identifié au type de magie de sa propre tour pour pénétrer dans une autre. Si la mort est proche (20 points de vie ou moins), les savants finissent par fuir en direction de la Tour du Grand Savant (25), et ce par n'importe quel moyen (grâce à leur magie, si possible). Néanmoins, s'ils tombent à 12 points de vie ou moins, ils sont pris de frénésie, comme cela est expliqué dans le livret des monstres, et aucune retraite ne leur est alors permise.

Tant que cela est possible, le complexe est de nouveau alimenté en gardes entre deux assauts des PJ sur la cité. Il n'y a pas d'autre lieu plus important que la Tour de la Domination pour les aboleths, celle-ci reçoit donc toujours la primeur en matière de défenses et de protections. Les savants tracent des *glyphes de maître* à l'intérieur même des tours pour rendre la progression des PJ plus difficile encore (reportez-vous au livret des monstres et définissez vous-même les *glyphes complexes, de maître* ou *complexes de maître* que les savants préparent).

Les quatre Grandes Tours (21, 22, 23 et 24) sont toutes conçues de la même manière, et le **plan 30T** doit donc être utilisé pour chacune. Ces édifices imposants font quelque vingt-quatre mètres de haut, et leurs murs extérieurs sont couverts de splendides sculptures entremêlées.

20. Bassin d'Azur

Les eaux de ce bassin sont occupées par une véritable armée de créatures aquatiques qui font office de gardes. Il n'y a en fait que trois mètres soixante de fond, mais l'impression visuelle est telle que le plan d'eau semble bien plus profond. Il y a toujours deux aboleths ordinaires (pv 55 et 47) dans le bassin, de même que dix murènes géantes (DV 5+8, pv 41, 40, 37, 36, 33, 32, 30, 29, 27, 23) et les ixzans suivants :

- ✦ Huit à 3+3 DV (pv 25, 22, 21, 20, 17, 16, 13 et 10) ;
- ✦ Huit à 4+4 DV (pv 35, 31, 28, 25, 23, 19, 17 et 13) ;
- ✦ Six à 5+5 DV (pv 40, 37, 32, 30, 26 et 22) ;
- ✦ Quatre à 6+6 DV (pv 47, 41, 35 et 31).

Il y a également trois ixzans magiciens de niveau 9 (DV 5+5, pv 40, 37 et 33) dont les sorts sont les suivants :

- ✦ **#1 :** *bouclier, force fantasmatique, projectile magique, ténèbres ; cécité, flou, image miroir ; éclair, respiration aérienne, vol ; confusion, tempête glaciale ; cône de froid.*
- ✦ **#2 :** *mur de brouillard, projectile magique, protection contre le bien, vapeur colorée ; détection de l'invisibilité, lévitation, nuage puant ; dissipation de la magie, immobilisations des personnes, lenteur ; invisibilité majeure, métamorphose d'autrui ; conjuration d'un élémental d'eau.*
- ✦ **#3 :** *projectile magique* (x7) ; *image miroir, rayon débilitant* (x2) ; *hâte, invisibilité sur 3 mètres, vol ; mémorisation de Rary* (déjà jeté pour bénéficier de *projectiles magiques* supplémentaires), *monstres d'ombre ; télékinésie.*

Ces défenseurs sont rusés et s'éparpillent toujours pour éviter les attaques de zone, les magiciens faisant appel à des sorts comme *vol* ou *lévitation* pour décoller. Le troisième d'entre eux utilise sans cesse ses *projectiles magiques*, en prenant pour cible les jeteurs de sorts du groupe, après s'être servi de *télékinésie* contre un combattant.

Et ces créatures ne sont pas les seules aptes à défendre le bassin en cas d'attaque ; d'autres gardes sont également postés à l'entrée de chacune des quatre Grandes Tours (voir ci-dessous).

21. Tour d'Altération

L'entrée permettant d'accéder à cette tour se trouve sous l'eau, et tout le premier niveau est immergé. Deux *glyphes complexes de maître* (*loi* et *débilitation*) sont tracés au niveau du portail, de même qu'un *glyphe complexe* à effet double (froid et paralysie, au 12ème niveau). Une caryatide se dresse de chaque côté de l'entrée, mais il



est difficile de les différencier des autres sculptures qui ornent la tour (il faut pour cela bénéficier de la réussite d'un jet de détection de porte secrète). Ces caryatides bénéficient de l'aura d'altération qui nimbe la tour tout entière et peuvent jeter quelques sorts (voir ci-dessous). Elles attaquent si elles sont agressées ou si quiconque tente de pénétrer dans la tour sans être accompagné d'un aboleth.

Caryatides (2) : CA 5 ; VD 6 ; DV 5 ; pv 22 chacune ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 2d4 (épée) ; AS sorts ; DS sorts, *peau de pierre* ; faiblesse spécifique : si leur jet de sauvegarde est raté, instantanément détruites par les sorts *transmutation de la pierre en chair*, *transmutation de la pierre en boue* et *façonnage de la pierre* ; TA M (2,10 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 975 chacune. Pouvoirs (une fois par jour) : *hâte* (seule la caryatide qui l'utilise est affectée), *métamorphose d'autrui* (en murène), *télékinésie* et *ténèbres sur 5 mètres*.

À l'intérieur de cette tour, les sorts de types abjuration ne fonctionnent pas du tout, sauf en 21d et dans des circonstances très particulières (voir ci-dessous) ; les sorts de prêtres utilisés par les savants aboleths échappent également à cette règle. Les jets de sauvegarde contre les sorts d'altération jetés par un savant s'effectuent à -1. Le plafond de chaque étage s'élève à environ six mètres. Le premier niveau (21a) est protégé par un golem de pierre (identique à ceux que l'on trouve en 19) et le bassin par un golem de Shaboath qui a pour fonction d'interdire l'accès aux étages supérieurs.

Golem de Shaboath : CA 3 ; VD 6, natation 12 ; DV 11 ; pv 50 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 2d10 (pseudopode) ; AS engloutit sa cible sur un jet d'attaque égal à 20 ou supérieur d'au moins 4 points au score nécessaire pour toucher (le PJ subit 2d10 points de dégâts par round, moins 1 par point de Constitution au-dessus de 12, mais avec un minimum de 2 points par round), *mur de glace* (peut le laisser tomber sur ses adversaires pour 3d10 points de dégâts) ; DS immunisé contre les sorts et créatures liés à l'élément eau, les sorts de froid, la paralysie, le poison, l'acide, les sorts infligeant des blessures, les pertes de Force et de niveau, le gaz, le sort de *métamorphose* et ceux qui affectent l'esprit ; faiblesses spécifiques : jet de sauvegarde à -2 contre le feu, détruit par *transmutation de l'eau en poussière* sauf si son jet de sauvegarde contre sort est réussi (auquel cas il perd 3d6 points de vie ou, si cela lui inflige de plus importants dégâts, la moitié de ceux qui lui restent) ; TA G (3 m de long et de large) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 6.000. Les golems de Shaboath ne peuvent jamais échapper au contrôle du grand savant qui les a créés.

Au centre de la pièce, un fin rideau d'énergie relie le plancher au plafond. Il est possible de le repérer grâce à un sort de *détection de la magie*, mais on ne peut pas le dissiper (voir tout de même la description de 21d). Ce rideau est produit par l'hémisphère de 21c et la sphère de 21d ; on retrouve le même effet dans chacune des quatre Grandes Tours.

Une large rampe en pierre mène au deuxième niveau (21b), qui est protégé par un élémental d'eau à 12 DV (ses caractéristiques sont indiquées sur la **fiche cartonnée #6**). Tout l'étage est rempli d'eau, bien que les PJ se trouvent désormais au-dessus du niveau de la mer de la Nuit Éternelle.

Le troisième niveau (21c) est occupé par un très puissant savant aboleth (pv 77) prêtre/magicien de niveau 12/14. Deux *glyphes de maîtres* (*débilitation* et *malédiction baveuse*) ont été tracés sur la paroi de cette salle circulaire. Les sorts du savant sont : *bénédiction, imprécation, injonction, protection contre le bien, ténèbres* (x2) ; *discours captivant, immobilisation des personnes* (x2), *peau d'écorce, sanctification** ; *contrôle des émotions*, dissipation de la magie, glyphe de garde, ténèbres éternelles* ; *action libre, immunité aux sorts, manteau de terreur* ; *dissipation du bien, vision véritable* ; *interdiction, mot de rappel* // *bouclier, force fantasmatique, projectile magique* (x3) ; *cécité, ESP, force fantasmatique améliorée, image miroir, rayon débilitant* ; *éclair, force spectrale, immobilisation des personnes, lenteur, toucher vampirique* ; *charme-monstres, confusion, invisibilité améliorée, tentacules noirs d'Evard* ; *conjuration d'un élémental d'eau, débilité mentale, immobilisations des monstres, télékinésie* ; *désintégration, magie de la demi-ombre* ; *mot de pouvoir étourdissant*.

Il y a, au centre même de cet étage, une masse hémisphérique qu'un sort de *détection de la magie* ou de *vision véritable* permet d'analyser comme étant un puissant noyau d'énergie magique de type altération. Le savant peut y faire appel une fois par round, en plus de ses sorts ou de ses attaques physiques. Dans ce cas, une petite sphère d'énergie est projetée en direction de la cible qu'il s'est choisie (il doit l'atteindre grâce à un jet d'attaque réussi, et la victime dispose ensuite éventuellement d'un jet de sauvegarde). Tout PJ touché de la sorte est affecté par un des sorts suivants (1d6) : *faiblesse* (forme inversée de *force*), *irritation, lenteur, métamorphose d'autrui* (en ixzan), *porte dimensionnelle* (menant dans le Bassin d'Azur 20), *vapeur colorée*. Un jet de sauvegarde réussi annule l'effet. À chaque fois que le savant utilise l'hémisphère de cette manière, la sphère de force de 21d perd 1 Point de Force (PF). N'oubliez pas de le noter. Enfin, un élémental d'eau conjuré par ce savant n'a aucune chance d'échapper à son contrôle.

Si les PJ parviennent à vaincre le savant ou le forcent à s'enfuir, ils peuvent accéder au dernier étage de la tour (21d). Tant que le savant est vivant ou présent, un *mur de force* infranchissable bloque la rampe à trois mètres du sol. Il ne peut être dissipé et ne disparaît qu'à la mort (ou la fuite) du savant. Le dernier niveau est masqué par des ténèbres magiques qu'il n'est possible de percer qu'à l'aide d'un sort de *vision véritable*. Une sphère immobile, large d'un mètre cinquante et constituée de magie (de type altération) à l'état pur, est située au beau milieu de cette salle, juste en dessous du plafond. Cette sphère stocke la magie de type altération libérée par les jeteurs de sorts sacrifiés en 25. Elle a actuellement 56 PF. Les PJ doivent faire tomber ce total à 0 pour détruire la tour. Seule la destruction des quatre Grandes Tours leur permettra d'accéder à la Tour du Grand Savant.

Il n'existe qu'un seul moyen d'annihiler la sphère. L'école de magie opposée à celle d'altération est celle d'abjuration, et des sorts de type abjuration doivent donc être jetés directement contre la sphère. Pour les sorts nécessitant un contact (comme *protection contre les projectiles non-magiques*), le globe doit être touché, ce qui inflige 2d10 points de dégâts au personnage (pas de jet de sauvegarde). Tous les sorts de magicien de l'école d'abjuration

font l'affaire, de même que les sorts de prêtre classifiés comme abjurations (par exemple, *protection contre le Plan Négatif*). Il y a de bonnes chances qu'un sort de *vol* ou de *lévitation* soit nécessaire pour atteindre le globe. Chaque niveau de sort de type abjuration jeté sur la sphère ôte 1 PF à son total. La sphère récupère les PF perdus au rythme d'un par jour. Si les PJ essayent un sort d'un autre type, rien ne se passe (le sort est sans effet). Le fait de frapper la sphère avec une arme magique ôte 1 point de bonus à l'arme mais n'affecte en rien la sphère.

Les PJ ne peuvent pas pénétrer dans la Tour du Grand Savant tant que chacune des sphères des Grandes Tours possède plus de 25 PF, et ce n'est que lorsque le total de chacune sera tombé à 0 qu'ils auront la possibilité d'entrer dans la salle du Grand Savant (25d). Vous devez donc noter avec soin combien de PF il reste à chacune des sphères.

22. Tour de Nécromancie

Le portail en forme d'arche permettant d'entrer dans cette tour est protégé par un *glyphe de débilitation* et un *glyphe complexe de maître* qui cumule les effets d'un *glyphe de la loi* et du sort *toucher vampirique*. Il affecte toutes les créatures qui le franchissent (à l'exception des aboleths) et, en cas de jet de sauvegarde raté contre sort, leur fait perdre un niveau tant qu'elles restent à l'intérieur de la tour (il revient trois tours après qu'elles ont quitté l'édifice). Les victimes de ce glyphe perdent également 1d12 points de vie suite au contact d'un tentacule d'aboleth gris, glacial et dénué de substance (réussite d'un jet de sauvegarde contre sort pour ne pas être affecté). Les sorts de type illusion ne fonctionnent que dans la pièce 22d, à moins qu'il s'agisse de sorts de prêtre jetés par un savant aboleth. Les jets de sauvegarde contre les sorts de nécromancie jetés par un savant dans cette tour s'effectuent à -1. Le portail ne semble pas être défendu, mais il suffit que les PJ s'en approchent à moins de trois mètres pour que deux squelettes de fomorians aux mains luisantes d'énergie magique s'animent et se relèvent du fond du bassin (20) où ils étaient cachés. Avant de se mettre en mouvement, les géants ne peuvent être détectés que par un sort de *vision véritable* (50 % de chances uniquement).

Squelettes de fomorians (2) : CA 4 ; VD 6 ; DV 13+3 ; pv 95, 72 ; TAC0 7 ; #AT 2 ; Dég 1d4+8 + spécial/1d4+8 + spécial ; AS *toucher vampirique* (voir ci-dessous) ; DS récupèrent les points de vie perdus par le biais de leur *toucher vampirique*, immunisés contre les sorts de type *sommeil, charme, immobilisation* et *terreur*, les illusions, la paralysie, le gaz, les sorts infligeant des blessures et ceux qui font perdre de la Force ou des niveaux ; faiblesses spécifiques : peuvent être repoussés, l'eau bénite leur fait subir 2d4 points de dégâts par fiole (mais uniquement si elle est versée à leur contact, sans quoi elle se dissipe sans dommages dans l'eau environnante) ; TA E (5,20 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL NM ; PX 9.000 chacun.

Ces monstres peuvent être repoussés comme des morts-vivants spéciaux, mais ils se contentent alors de devenir inactifs et de sombrer au fond du bassin, d'où ils se relèveront au bout d'un round (ils attaqueront donc de nouveau les PJ sortant de la tour). Chaque coup porté par ces squelettes inflige 1d4+8 points de dégâts et draine 2d6 points d'énergie vitale, que le géant récupère à moitié (1d6 points) s'il a lui-même subi des dégâts. Un jet de sauvegarde réussi contre sort permet de se protéger de cette absorption d'énergie.

La salle 22a n'est défendue que par un seul et unique gardien, mais celui-ci est véritablement terrifiant. Ce golem d'os a été constitué à partir de jeteurs de sorts sacrifiés, et les os qui le composent sont donc tous d'origine humaine ou demi-humaine. Il a l'apparence d'une pile d'ossements gisant par terre jusqu'à ce que les PJ entrent dans la tour, moment auquel il se rue aussitôt à l'attaque.

Golem d'os : CA 0 ; VD 12 ; DV 14 ; pv 70 ; TAC0 7 ; #AT 1 ; Dég 3d8 (poing) ; AS rire hideux (voir ci-dessous) ; DS ne peut être repoussé, 95 % de chances d'être pris pour un mort-vivant, les armes tranchantes et perforantes ne lui infligent que demi-dégâts, immunisé contre la plupart des sorts ; faiblesse spécifique : instantanément détruit par un sort de *fracassement* si son jet de sauvegarde contre sort est raté (même s'il est réussi, les armes tranchantes et perforantes lui font désormais subir des dégâts normaux, et les armes contondantes double dégâts) ; TA M (1,80 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 18.000.

Tous les trois rounds, le golem peut libérer un éclat de rire hideux. Quiconque l'entend est aussitôt soumis à deux jets de sauvegarde contre paralysie. Si l'un d'eux est raté, le PJ est paralysé pendant 2d6 rounds. Si les deux sont ratés, l'horreur qui l'envahit est telle que son cœur n'y résiste pas et qu'il meurt aussitôt.

Les trois premiers niveaux de cette tour sont totalement immergés comme ceux de la tour précédente. L'eau est sale et glauque, et les ténèbres magiques règnent ici en maître. Un sort de *lumière* n'éclaire que dans un rayon de trente centimètres, contre un mètre cinquante pour un sort de *lumière éternelle*. La salle 22b est défendue par deux élémentaux d'eau (voir la **fiche cartonnée #6**). Un savant aboleth réside, seul, en 22c (pv 70). C'est un prêtre/magicien de niveau 12/14 qui existe en limite de la vie et de la mort, sans toutefois être un mort-vivant à part entière. Il ne peut être tourné et n'est pas soumis aux même restrictions que les autres savants en ce qui concerne l'utilisation de sorts de nécromancie (voir le livret des monstres). Il est immunisé contre les sorts de type *charme, sommeil, immobilisation* et *terreur*, et ceux qui infligent des blessures ne lui font subir que le nombre minimum de points de dégâts (exemple : 1 point pour blessures légères), tout comme les sorts de froid. Ses sorts de prêtre sont les mêmes que ceux du savant de 21c ; ses sorts de magicien sont : *bouclier, projectile magique* (x2), *toucher glacial* (x2) ; *ESP, flèche acide de Melf, fracassement, rayon débilitant* (x2) ; *dissipation de la magie, hâte, lenteur, protection contre le bien sur 3 mètres, toucher vampirique* ; *affaiblissement, confusion, contagion, métamorphose d'autrui* ; *animation des morts, conjuration d'un élémental d'eau, convocation d'ombres, immobilisation des monstres* ; *globe d'invulnérabilité, sort de mort* ; *doigt (tentacule) de mort*. Ce monstre rapporte 16.000 PX.

Au centre de la salle se trouve un noyau d'énergie pure (de type nécromancie) de forme hémisphérique (d'apparence très similaire à celle de 21c). L'aboleth peut l'utiliser pour convoquer des morts-vivants, mais cela draine à chaque fois 1 PF à la sphère située en 22d. L'aboleth peut user de ce pouvoir une fois par round, tout en continuant à agir normalement. La nature et le nombre de morts-vivants appelés sont déterminés par 1d6 :

1d6	Morts-vivants convoqués
1	1d4 squelettes
2	1d4 zombis
3	1d2 goules (lacédons)
4	1d2 ombres
5	1 nécrophage
6	1 âme-en-peine

Lorsqu'un nécrophage ou une âme-en-peine apparaît, la sphère ne perd pas 1 mais 2 PF. Quiconque tente de repousser les morts-vivants dans cette salle le fait comme s'il avait quatre niveaux de moins.

Il est possible d'accéder en 22d une fois le savant vaincu (d'ici là, l'accès est bloqué comme entre 21c et 21d). Les ténèbres magiques du dernier étage sont tout aussi impénétrables que celles de la Tour d'Altération, et la sphère d'énergie est située au même endroit ; seule sa nature change. Les PF de cette sphère ne peuvent être ôtés qu'à l'aide de sorts de l'école des illusions, à raison de 1 PF par niveau de sort. Pour ce qui est des sorts de contact, la sphère doit être touchée, ce qui délivre 2d10 points de dégâts au PJ (pas de jet de sauvegarde). Pour ce qui est des armes magiques et des sorts autres que les illusions, la sphère se comporte comme celle de 21d. Elle a actuellement 53 PF.

23. Tour de Conjuration

Les trois premiers niveaux de cette tour sont remplis d'eau, tout comme ceux des deux tours précédentes. Mais, ici, la magie est affectée différemment. Aucun sort de divination ne peut y être jeté, sauf en 23d et dans des conditions bien particulières (ou s'il s'agit de sorts de prêtre jetés par un savant aboleth). Les jets de sauvegarde contre les sorts de conjuration jetés par un savant dans cette tour s'effectuent à -1. De plus, les sorts permettant de se protéger contre les créatures convoquées (comme *protection contre le bien* ou *le mal sur 3 mètres*) restent sans effet à l'intérieur de cet édifice. Cependant, celui qui jette un tel sort est protégé s'il ressort du bâtiment avant la fin de sa durée. Si les PJ convoquent des créatures à l'intérieur de la tour (grâce à des sorts comme *convocation d'animaux, convocation de monstres* et autres *conjuration d'animaux*), ces dernières se retournent aussitôt contre eux.

L'entrée de cette tour est défendue par deux *glyphes de maître* : un *glyphe de débilitation* et un autre de *convocation suprême*. Ce dernier accorde à toutes les créatures convoquées dans la tour un bonus de +1 aux attaques et aux dégâts contre tout PJ dont le jet de sauvegarde effectué quand il entre dans l'aire d'effet du glyphe est raté.

Il n'y a aucun défenseur visible à l'intérieur de la tour, mais quiconque pénètre dans l'édifice est immédiatement affecté par un sort de *poussière scintillante* centré sur sa tête qui l'aveugle pendant 1d4+1 rounds si son jet de sauvegarde contre sort est raté. Simultanément, 1d2 monstres apparaissent, issus de la table convocation de monstres VI du *Bestiaire Monstrueux*. Une seule apparition de monstres peut se faire par round, aussi les PJ ont-ils tout intérêt à entrer le plus rapidement possible, bien que 1d2 monstres soient ajoutés au total par tranche de quatre PJ passant sous l'arche (2d2 monstres apparaissent donc si cinq à neuf PJ entrent dans le même round, 3d2 s'ils sont entre neuf et douze, etc. ; par contre, s'ils entrent un par un, 1d2 monstres apparaissent à chaque fois). Un PJ portant l'anneau d'or trouvé chez les derros de la grande caverne (voir page 9) ne déclenche ni l'apparition de la *poussière scintillante* ni celle des montres.

Une petite statue représentant un aboleth haut d'un mètre vingt se dresse à l'est de cette salle. Il s'agit d'un point de flux, et les aboleths ont sculpté cette statue à partir de la pierre du point de flux lui-même, dans l'espoir que cela les aiderait dans leurs desseins. Les PJ peuvent l'utiliser pour quitter Shaboath ou pour y revenir, mais les aboleths comprennent la manœuvre dès le premier assaut mené depuis le point de flux. À partir de cet instant, ce dernier est soumis à une surveillance permanente pour tendre un piège aux PJ qui désireraient s'enfuir par cette voie après une nouvelle intrusion.

Le deuxième niveau (23b) est gardé par deux élémentaux d'eau qui attaquent immédiatement et ne peuvent être dissipés. Lorsque les PJ entrent en 23c, ils sont affectés par un *glyphe de maître* unique que le savant a tracé pour se protéger. Tous sont atteints par un rai de lumière colorée tiré sur la table du sort *rayon prismatique*, à la différence près qu'un résultat de 7 ou 8 au d8 signifie que le PJ n'est pas affecté par le sort. Le savant (pv 72) qui veille ici est, lui aussi, un prêtre/magicien de niveau 12/14. Ses sorts de prêtre sont les mêmes que ceux de son collègue de 21c, tandis que ses sorts de magicien sont les suivants : *bouclier, charme-personne, projectile magique* (x2), *poigne électrique ; cécité, force fantasmatique améliorée, image miroir, rayon débilitant* (x2) ; *dissipation de la magie, éclair, force spectrale, immobilisation des personnes, lenteur ; assassin fantasmatique, invisibilité majeure, métamorphose, tentacules noirs d'Evard ; cône de froid, conjuration d'un élémental d'eau, débilité, porte d'ombre ; chaîne d'éclairs, transmutation de la chair en pierre ; mot de pouvoir étourdissant*. La première fois que les PJ le rencontrent, ce savant est protégé par un sort de *peau de pierre*.

L'hémisphère d'énergie pure (de type conjuration) qui se trouve au centre de la pièce peut être utilisé une fois par round par le savant pour convoquer des monstres. Reportez-vous à la table de monstres aquatiques correspondant dans le *Bestiaire Monstrueux*, en ajoutant +1 au résultat du dé. À chaque fois que des monstres de niveau II-V sont convoqués, la sphère de 23d perd 1 PF (contre 2 PF pour toute apparition de monstres de niveau VI ou VII). Le savant peut convoquer ces créatures sans que cela l'empêche d'agir normalement. Il hésite toutefois à trop affaiblir la sphère dont il a la garde et a 75 % de chances de ne pas appeler de nouvelles créatures dans le round qui suit une convocation de monstres VI ou VII.

Une fois de plus, les PJ ne peuvent se rendre à l'ultime étage de la tour (23d) qu'une fois le savant vaincu ; d'ici là, il leur est impossible de franchir l'impénétrable barrière qui en bloque l'accès. La sphère de force (de type conjuration) possède 57 PF, qui peuvent lui être ôtés par des sorts de divination, à raison de 1 PF par niveau

de sort jeté. Les sorts de contact infligent, là aussi, 2d10 points de dégâts au PJ, tandis que les sorts autres que des divinations restent sans effet, tout comme d'ailleurs les coups portés par des armes magiques (qui perdent tout de même 1 point de bonus).

24. Tour des Enchantements

Cette Grande Tour est la plus importante des quatre en raison de l'affinité naturelle entre les enchantements et le pouvoir de *domination* que les aboleths cherchent à rendre plus puissant. Tout enchantement dissipé par les PJ dans cette tour cesse seulement de faire effet pendant un round par niveau du PJ ayant réussi la dissipation de la magie. Les sorts d'évocation ne fonctionnent pas du tout à l'intérieur du bâtiment, sauf en 24d et dans des circonstances bien particulières (à moins qu'il s'agisse de sorts de prêtre jetés par un savant aboleth). Les jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement jetés par un savant aboleth dans cette tour s'effectuent à -1, tout comme ceux qui doivent être joués contre le pouvoir de domination de ces créatures.

Les trois premiers étages de la tour sont remplis d'eau. Le portail d'entrée n'est absolument pas décoré et ne semble protégé par aucun glyphe. Le fait de le franchir déclenche toutefois deux effets magiques distincts.

Tout PJ pénétrant en 24a est instantanément affecté par un sort de *chaos* et un autre d'*immobilisation des personnes* (sans malus au jet de sauvegarde). Le gardien de ce niveau est une statue d'aboleth en pierre, qui s'anime dès qu'elle perçoit une intrusion. Elle possède tous les pouvoirs d'un golem de pierre plus quelques facultés magiques.

Statue d'aboleth : CA 5 ; VD 6 ; DV 14 ; pv 60 ; TAC0 7 ; #AT 1 ; Dég 3d8 (tentacule) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts (voir ci-dessous), peut jeter, un round sur deux, un sort de *lenteur* sur un unique adversaire distant de moins de trois mètres ; DS pouvoirs assimilables à des sorts (voir ci-dessous), immunisée contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +2, soignée de toutes ses blessures par un sort de *transmutation de la boue en pierre*, aucun autre sort ne l'affecte à l'exception de ceux qui sont mentionnés ci-après ; faiblesses spécifiques : ralentie pendant 2d6 rounds par un sort de *transmutation de la pierre en boue*, *transmutation de la pierre en chair* lui fait perdre toutes ses immunités contre les attaques infligeant des dégâts pendant 1 round ; TA G (6 m de long) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 10.000. Pouvoirs assimilables à des sorts (utilisés à raison d'un par round ; jetez 1d6) : *émotion (terreur), immobilisation des personnes, maladresse, mauvais œil (fièvre), rayon débilitant, suggestion* ("Quitte cet endroit et n'y revient jamais").

Le bassin est également défendu par un golem de Shaboath identique à celui de la tour 21. Notez bien qu'il ne peut faire apparaître son *mur de glace* sous l'eau.

Le deuxième étage, 24b, est protégé par deux élémentaux d'eau, mais cela ne devrait désormais plus être une surprise pour les PJ. Le troisième étage (24c) est occupé par un autre savant aboleth (pv 65) prêtre/magicien de niveau 12/14 qui a, lui aussi, les mêmes sorts de prêtre que ses congénères. Ses sorts de magicien sont : *bouclier, charme-personne* (x3), *force fantasmatique ; flou, image miroir, rayon débilitant* (x2), *ténèbres sur 5 mètres ; dissipation de la magie, force spectrale, immobilisation des personnes, lenteur, suggestion ; confusion, émotion (terreur), maladresse, mur de glace ; chaos, cône de froid, conjuration d'un élémental d'eau, débilité ; globe d'invulnérabilité, mauvais œil (fièvre) ; mot de pouvoir étourdissant*.

Le savant est tellement pris par son travail que les PJ bénéficient d'un bonus de +2 s'ils essayent de le surprendre, mais l'hémisphère présent peut lui permettre d'utiliser de l'énergie brute de type enchantement/charme en plus de ses actions normales. Chaque round, l'aboleth peut tirer une minuscule bille de force en direction d'un PJ. Cela fait perdre 1 PF à la sphère de 24d et n'a d'effet que si le savant bénéficie d'un jet d'attaque réussi. Le PJ touché est affecté par l'un des sorts suivants (lancez 1d4 ; jet de sauvegarde contre sort pour y échapper) : *confusion, débilité, domination, terreur*. Mais ce n'est pas tout ; sur un jet d'attaque de 18 ou plus, la petite sphère se fragmente en billes lumineuses qui partent dans toutes les directions, ce qui fait que toute créature se trouvant à moins de trois mètres du PJ touché peut, elle aussi, être affectée (là encore, le savant doit toucher la CA de la créature). Tout individu touché de la sorte est affecté par le même effet magique que celui déterminé précédemment, mais bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de sauvegarde.

Les PJ doivent tuer ou faire fuir le savant pour accéder au dernier étage de la tour (24d) dans lequel se trouve une quatrième sphère de force. Celle-ci possède 60 PF, qui lui sont ôtés à chaque fois qu'elle est en contact avec des sorts de type évocation (au rythme de 1 PF par niveau de sort). Comme précédemment, les sorts de contacts ne peuvent fonctionner que si la sphère est touchée, ce qui inflige 2d10 points de dégâts au PJ, et aucun sort de type autre qu'évocation n'a le moindre effet. Par contre, tout coup porté à la sphère par une arme magique draine aussitôt tous les bonus magiques de l'arme et permet à la sphère de récupérer 1 PF (elle ne peut toutefois pas dépasser son total de 60 PF).

25. Tour du Grand Savant

Important : c'est ici que la campagne prend fin. Cette tour est extrêmement bien défendue, aussi ne retenez pas les coups des monstres qui s'y trouvent. Tous luttent jusqu'à la mort et ne connaissent pas la pitié. L'influence magique qui baigne cet édifice est telle que toutes les créatures hostiles rencontrées ont un moral de 20. Il est impossible d'accéder aux premiers niveaux de cette tour tant que l'une des quatre sphères de force des Grandes Tours a encore au moins 25 PF. Jusqu'à ce moment, l'entrée est bloquée par un infranchissable *mur de force*.

Dans cette tour, tous les plafonds sont hauts de douze mètres, à l'exception de celui de 25b. La tour s'élève jusqu'à soixante mètres de haut, ce qui en fait de loin l'édifice le plus imposant de toute la cité. Sa paroi extérieure est décorée de façon superbe mais étrange par un enchevêtrement de spirales, de cannelures et d'arabesques. Elle est représentée par le **plan 30.25**. Contrairement aux autres tours, elle est surélevée de manière à ce que le plancher du premier étage se trouve juste au-dessus du niveau de l'eau. C'est donc la seule Grande Tour dans laquelle il n'est nul besoin de pouvoir respirer sous l'eau.

Les savants aboleths ayant pu échapper à leur tour se sont enfuis ici et doivent être ajoutés aux défenseurs de 25a et de 25b. Une fois cette tour attaquée par les PJ, tous les aboleths de la cité convergent vers l'édifice pour le défendre et annihiler les intrus. Les PJ pourraient bien avoir à lutter pour chaque pouce de terrain conquis contre des hordes d'aboleths et d'esclaves contrôlés. Ils ont tout intérêt à avoir prévu une voie de sortie avant de déclencher leur assaut, sans quoi ils pourraient se retrouver pris entre deux feux et massacrés jusqu'au dernier (surtout s'ils n'ont pas compris qu'il est impossible d'atteindre le dernier étage de la tour sans avoir réduit à zéro le nombre de PF de chacune des sphère de force des quatre Grandes Tours périphériques).

25a. Rez-de-chaussée : l'autel de la Reine Sanguinaire

La porte d'entrée en pierre, haute de quatre mètres cinquante, est protégée par un *glyphe complexe* (froid et paralysie) tracé au 18ème niveau. De l'autre côté de la porte (c'est-à-dire vers l'intérieur de la pièce) sont tracés deux *glyphes de maître* (*débilitation* et *malédiction baveuse*) qui sont sans effet sur les occupants de 25a.

C'est dans cette salle que les jeteurs de sorts sont sacrifiés à la gloire de la Reine Sanguinaire. À proximité du mur nord, un énorme autel est flanqué, de part et d'autre, d'imposantes statues de la divinité des aboleths. Un sort de *vision véritable* permet de découvrir un rideau d'énergie magique enroulé sur lui-même, de gauche à droite, et reliant le plancher au plafond, où il disparaît. Il est impossible de le dissiper. Cette magie est manifestement maléfique mais ne semble liée à aucune école ; il s'agit tout simplement d'énergie à l'état brut. Les parois intérieures de la tour sont décorées de sculptures murales représentant des aboleths qui tyrannisent leurs serviteurs et sacrifient humains, demi-humains, derros et autres drows à leur Reine Sanguinaire.

Il y a au moins onze défenseurs en ce lieu la première fois que les PJ pénètrent à l'intérieur de la tour. Un savant aboleth se trouve juste devant l'autel, gardé de part et d'autre par un guerrier humain dominé (un homme et une femme, tous deux niveau 7). Deux fomorians et deux zombis jujus gardent la porte, tandis que quatre autres zombis jujus défendent la rampe en pierre donnant accès au premier étage (25b). La position de ces gardes est indiquée sur le **plan 30.25**. Le savant possède les pouvoirs d'un prêtre/magicien de niveau 12/14 (utilisez les sorts du savant de 21c). Les caractéristiques de ces défenseurs sont détaillées sur la **fiche cartonnée #4**.

Tout combat ayant lieu dans cette salle alerte aussitôt les défenseurs de 25b, mais pas plus de la moitié d'entre eux sont envoyés au rez-de-chaussée. Quoi qu'il arrive, le savant de 25b demeure à son poste.

La rampe fait la moitié du tour de la salle. Elle est pentue mais les aboleths n'ont guère de difficultés à passer ainsi d'un étage à l'autre.

25b. Premier étage : la salle au plafond noir

Malheureusement, les défenseurs situés à ce niveau savent utiliser à leur avantage les options tactiques offertes par la rampe. La trappe menant au premier étage est défendue par un *glyphe complexe* à double effet semblable à celui qui est tracé sur la porte d'entrée, et il est possible de la verrouiller et de la renforcer d'une lourde barre depuis cette salle. Et, pire encore, il y a là un gros rocher de trois mètres de diamètre que le savant envoie rouler le long de la rampe (par *télékinésie*) une fois que les gardes ont ouvert la trappe (après, bien sûr, avoir murmuré le nom du glyphe pour qu'il ne se déclenche pas). Lorsqu'il apparaît, le rocher a une vitesse de déplacement égale à 16 (VD 16), qui passe à VD 32 au bout d'un round (l'aboleth utilisant son pouvoir de *télékinésie* pour accélérer l'action de la gravité sur le rocher). Quiconque est heurté par le rocher subit 3d10 points de dégâts (4d10 s'il se déplace à VD 16) et doit bénéficier de la réussite d'un test de Dextérité à +3 au dé sous peine de tomber en 25a (dégâts proportionnels à la distance de chute).

Un savant aboleth (même caractéristiques et sorts que celui de 21c) défend cette salle, secondé par quatre guerriers humains dominés (trois hommes, une femme, tous de niveau 7) et six zombis jujus. Ces derniers ne peuvent être repoussés dans cette pièce, et chacun a en main une large cuvette en émail pleine d'acide qu'il lance sur les PJ avant de se ruer au combat. Ils bénéficient d'un bonus de +2 à leur jet d'attaque lorsqu'ils utilisent ce liquide, qui est particulièrement corrosif pour la chair et le métal (portées 1/2/4). Quand il touche, l'acide inflige 3d10 points de dégâts et ronge le métal en un round (plus un par point de bonus d'une armure magique, cette dernière ayant évidemment droit à un jet de sauvegarde). De plus, le PJ doit également bénéficier de la réussite d'un jet de sauvegarde contre sort pour ne pas être aveuglé pendant 1d4+4 rounds.

La spirale d'énergie magique venant de 25a traverse également cette salle et se perd dans le plafond (elle est décrite plus bas). Mais un autre "bras" de la spirale prend fin dans cette pièce, en un tourbillon d'énergie noire. Cette force magique est utilisée par les savants pour drainer les êtres vivants de toute leur énergie vitale pour créer des zombis jujus. Si le ou les savants qui défendent cette salle parviennent à dominer un PJ, ils le dirigent vers ce tourbillon, où l'infortuné perd un niveau par round jusqu'à ce qu'il se transforme en zombi juju. Il ressent pleinement la douleur et l'horreur de cette expérience mais ne peut rien faire pour s'y soustraire si son jet de sauvegarde contre *domination* est raté.

Le plafond de cette pièce est d'un noir d'encre et semble dénué de toute substance. Il s'agit là d'une illusion créée au 18ème niveau, qui ne peut être percée (50 % de chances) que par un sort de *vision véritable*. En fait, le plafond est en pierre et orné d'un portail magique.

25c. Deuxième étage : le laboratoire de Darlakanand

Pour ce qui est d'arriver jusqu'ici, les PJ ont le choix entre deux options. Ils peuvent utiliser un sort tel que *porte dimensionnelle* ou *téléportation* (la résistance à la *téléportation* de la tour empêche quiconque d'y entrer ou d'en sortir en utilisant ce moyen de transport, mais il reste parfaitement viable à l'intérieur de l'édifice) à moins qu'ils ne préfèrent prendre le risque de passer par le portail magique. Quiconque passe par le portail est affecté par un sort de *disjonction de Mordenkainen*.

Lorsque les PJ pénètrent dans cette salle, ils remarquent un étrange derro, debout sur un trône autour duquel des pierres tourbillonnent à grande vitesse, dans un brouhaha qui pourrait faire



croire que les vents des Abysses soufflent ici. Le derros tend les bras vers le plafond et une grande quantité d'objets (équipement, pierres précieuses, argent, objets magiques, matériel d'alchimiste) s'envolent et passent à travers le plafond. En un instant, la salle est vide. La spirale d'énergie magique traverse cet étage comme les deux précédents et disparaît, une fois encore, dans le plafond. Le derro part d'un grand rire de dément, et tout s'immobilise. Darlakanand vient juste de jeter son sort d'*arrêt du temps*.

Darlakanand est un savant derro unique en son genre, qui a atteint le 18ème niveau de magicien. En plus de ses sorts, il possède quelques attaques spéciales décrites ci-dessous. Il porte le titre d'enchanteur mais n'est en rien un mage spécialisé. Il ne doit pas son art à une quelconque spécialisation, mais à des raisons bien moins avouables.

Darlakanand, enchanteur derro (magicien de niveau 18) : CA -3 (base) ou -6 (*bracelets de défense CA 2, anneau de protection +5*, bonus de Dextérité) ; VD 12 et spécial ; DV 12 ; pv 71 ; TAC0 9 (5 avec son *bâton +4*) ; #AT 1 ; Dég 1d6+4 (*bâton +4*) ; AS sorts, voir ci-dessous ; DS sorts, +2 à tous les jets de sauvegarde (*anneau de protection*), +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit (Sagesse élevée), immunisé contre les armes non-magiques, voir ci-dessous ; RM 25 % ; TA M (1,07 m) ; NM sans peur (20) ; AL CM ; PX 16.000. FOR 12, DEX 17, CON 10, INT 19, SAG 18, CHA 9. Sorts : *bouclier, charme-personne, compréhension des langages, projectile magique* (x2) ; *flou, force fantasmatique améliorée, l'irrésistible rire de Tasha, nuage puant, ténèbres sur 5 mètres* ; *dissipation de la magie, éclair, hâte, lenteur, force spectrale* ; *confusion, métamorphose d'autrui, peau de pierre* (déjà jeté), *tentacules noirs d'Evard, terreur* ; *cône de froid, débilité mentale, illusion majeure, immobilisation des monstres, téléportation* ; *conjuration d'animaux, convocation de monstres IV, globe d'invulnérabilité* ; *convocation de monstres V, mot de pouvoir étourdissant, vaporisation prismatique* ; *danse irrésistible d'Otto, labyrinthe* ; *arrêt du temps*.

Grâce à l'utilisation de plusieurs sorts de *permanence*, Darlakanand possède les pouvoirs suivants : *détection de l'invisibilité, protection contre le bien, protection contre les projectiles non-magiques* et *vol* (ce dernier est normalement impossible ; cela aide d'ajouter un *souhait* au sort de *permanence*). Il a les objets magiques suivants : deux *cordes d'enchevêtrement*, trois *chèvres d'ivoire (figurines enchantées)*, une *bouteille d'éfrit*, quatre *potions de grands soins* et un parchemin (rédigé au 18ème niveau) sur lequel sont écrits les sorts *métamorphose, porte dimensionnelle, arrêt du temps* et *changement de forme*.

Shaharazar, éfrit : CA 2 ; VD 9, vol 24 (B) ; DV 10 ; pv 70 ; TAC0 11 (7 avec son *épée d'éfrit à deux mains +4*) ; #AT 1 ; Dég 3d8+4 (*épée d'efrit à deux mains +4*) ; AS pouvoirs spécifiques (voir ci-dessous) ; DS immunisée contre le feu non-magique, les attaques de feu ont un effet moindre contre elle (-1 au toucher et aux dégâts), pouvoirs spécifiques (voir ci-dessous) ; TA G (3,60 m) ; NM champion (16) ; Int élevée (11) ; AL N ; PX 16.000. CHA 17.

Pouvoirs spécifiques (utilisables à raison d'une fois par jour, sauf si de plus amples précisions sont fournies) : *agrandissement, autométamorphose, création d'illusion* (visuelle et sonore, dure jusqu'à ce qu'elle soit touchée ou dissipée), *détection de la magie, flammes* (à volonté), *forme gazeuse, invisibilité, mur de feu,* peut accorder un *souhait* (trois fois par jour), *pyrotechnie* (à volonté).
Shaharazar manie très efficacement une énorme épée à deux mains et s'attaque au plus puissant guerrier du groupe. Elle est très polie et félicite son adversaire pour chaque coup qu'il lui porte, tout en n'oubliant jamais de s'excuser à chaque fois qu'elle le blesse. Son épée est dans sa famille depuis de nombreuses générations et fonctionne comme une *épée maudite -4* dans les mains de toute créature autre qu'un éfrit. De toute manière, elle est si longue et lourde qu'il faut mesurer au moins trois mètres pour pouvoir la manier efficacement.

Comment jouer Darlakanand

Darlakanand est fou, mais pas dans le sens de "fou de rage". Non, ce derro est complètement dément, fou à lier, bref mûr pour l'asile. Après avoir jeté son sort d'*arrêt du temps,* il se dresse de toute sa hauteur sur son trône et se met à hurler en direction des PJ : "Parvenir à rassembler tous ces principes magiques pour augmenter le pouvoir de *domination* des aboleths. Ha ! Même un génie n'y serait pas parvenu !" Il éclate une nouvelle fois de rire. "Vous n'avez fait que nous retarder. Nous retarder, c'est tout. Nous avons cent autres magiciens capturés qui arrivent demain, mille le jour d'après et cent mille dans deux jours. Mais vous ne verrez rien de tout cela. Votre existence s'achève avec celle du prochain groupe de sacrifiés." L'*arrêt du temps* touche à sa fin, aussi le derro pose-t-il ses *chèvres d'ivoire* par terre et jette-t-il le premier de ses sorts de *convocation de monstres*. Alors que l'*arrêt du temps* s'achève enfin, il s'assied sur son trône, ouvre sa *bouteille d'éfrit* et ordonne à la superbe créature qui en sort de tuer les intrus. Il s'installe ensuite le plus confortablement du monde et, avec un sourire béat, regarde les PJ se faire pulvériser. Il utilise ses sorts de *labyrinthe* et de *mot de pouvoir* pour leur rendre la vie dure puis a recours à d'autres enchantements, selon son humeur (à vous de les choisir).

Le trône sur lequel Darlakanand est assis est totalement imprévisible. Chaque round, il y a 10 % de chances que les vents et le tourbillon magique qui l'entourent annulent tout sort jeté dans un rayon de six mètres (et cela inclut les sorts de Darlakanand). Il est très dangereux de s'en approcher et les pierres tourbillonnantes infligent 1d10 points de dégâts par round à tout individu autre que Darlakanand.

Si le derro est sérieusement blessé (s'il tombe à 30 points de vie ou moins), il tente de s'enfuir en 25a par le biais de son sort de *téléportation* ou de son parchemin de *porte dimensionnelle*. Une fois là, il boit autant de *potions de grands soins* qu'il le faut pour revenir à son maximum de points de vie, puis lit son parchemin de *changement de forme* avant de retourner au combat, passant sans cesse d'une forme à une autre. Si ses points de vie descendent encore une fois un peu trop, il s'enfuit de nouveau, ingurgite ses potions restantes et revient sous la forme d'un monstre humanoïde, ce qui lui permet d'utiliser ses sorts.

Il s'agit là d'un combat extrêmement dangereux, et vous devez, tout comme vos joueurs, vous attendre à ce qu'un ou deux PJ n'en réchappent pas. Il est probable que, même s'ils sont vainqueurs, ils devront se replier et quitter une nouvelle fois la cité. Après avoir terrassé Darlakanand, les PJ apprennent qu'il est impossible d'accéder au dernier étage de la tour tant que les sphères magiques des quatre Grandes Tours périphériques ne sont pas tombées à 0 PF. Bien évidemment, tous ces édifices auront été renforcés d'ici leur retour, et les PJ savent déjà que leur ultime assaut ne sera une partie de plaisir.

25d. Troisième étage : l'antre du Grand Savant
L'accès à cette pièce ne peut se faire que par un portail magique situé dans le laboratoire de Darlakanand et identique à celui qui sépare les salles 25b et 25c. Aucun autre moyen (*téléportation, façonnage de la pierre*) ne permet de se frayer un passage. Il n'existe qu'un seul moyen d'éviter la *disjonction de Mordenkainen :* un sort de *souhait* énoncé avec le plus grand soin. S'ils sont prudents, les PJ se sont arrangés pour obtenir le plus de bonus possible à leurs jets de sauvegarde avant de venir ici. Pour ne pas trop désavantager les PJ, vous devriez décider que ces objets résistent automatiquement à la *disjonction de Mordenkainen :* Écailleuse, toute *lame soleil* que les PJ pourraient avoir, tous leurs *ceinturons de force de géant*, la *baguette de téléportation de masse* et tout autre objet sans lequel ils n'ont aucune chance de survivre au combat titanesque qui s'annonce. En fait, cette disjonction est là pour ôter aux PJ ces objets de moindre importance sur lesquels ils ont un peu trop tendance à s'appuyer, pour qu'ils n'aient pas trop d'objets magiques par la suite, mais aussi pour les stresser un peu plus encore avant l'ultime affrontement.

N'oubliez pas qu'il est impossible de franchir ce portail tant que les quatre sphères magiques des Grandes Tours périphériques ne se trouvent pas toutes à 0 PF. Jusqu'à cet instant, le portail est bloqué par un infranchissable *mur de force*.

Cette salle est haute de vingt-quatre mètres. En son centre trône un aboleth albinos si énorme (quelque douze mètres de diamètre) que les yeux des PJ devraient s'agrandir d'effroi. Cette immonde créature, protégée par vingt zombis jujus qui l'entourent complètement, se met à onduler lorsque les PJ apparaissent. Les zombis ne peuvent être repoussés et s'interposent toujours entre le Grand Savant et tout PJ désirant s'approcher de lui. Le Grand Savant, quant à lui, ne peut se battre qu'en jetant des sorts. Au-dessus de lui tourbillonne une énorme sphère d'énergie magique dans laquelle est incluse l'essence magique de tous les jeteurs de sorts sacrifiés pour que le plan des aboleths voie le jour.

Le Grand Savant est facile à toucher, mais chaque fois qu'il est blessé par une arme tranchante ou perforante, son fluide vital acide jaillit et inflige à son tourmenteur 2d10 points de dégâts (total divisé par deux en cas de jet de sauvegarde réussi contre baguette). Les armes contondantes ne provoquent pas ce phénomène, mais elles sont incapables d'infliger le moindre dégât au Grand Savant. Les gros projectiles peuvent s'avérer particulièrement efficaces contre cette créature si on les manipule à l'aide d'un sort de *télékinésie* (les *javelots de foudre* constituent également un excellent choix tactique). Monstres convoqués, élémentaux et autres rôdeurs invisibles peuvent être des alliés précieux pour les PJ. Le Grand Savant est détaillé sur la **fiche cartonnée #6**.

Cet adversaire est extrêmement rusé (INT 20, SAG 20). Il utilise aussitôt ses sorts de *convocation de monstres*, se réfugie derrière un *mur prismatique* si les combattants tentent de l'approcher, prend pour cible un magicien pour son *mot de pouvoir étourdissant* (il choisit de préférence celui qui semble avoir le moins de points de vie) et ainsi de suite. Étant presque certain que d'autres défenseurs se trouvent à ses côtés lorsque les PJ arrivent, il les sacrifie sans le moindre remords (par exemple, cela ne le gêne en rien de prendre dans un *cône de froid* PJ et kuo-toas luttant au corps à corps). Tous les sorts du Grand Savant sont jetés au 18ème niveau.

Si ce monstre tombe à 0 point de vie, son corps obèse commence à se trémousser en tous sens (ce qui est particulièrement écœurant), un peu comme si un ver immense allait en jaillir. Les PJ ont deux rounds pour quitter la salle. Au terme de ce délai, tout le dernier étage de la tour est pulvérisé par une énorme explosion. Quiconque s'y trouve encore est instantanément tué. Le sort de *disjonction de Mordenkainen* est sans effet pour ceux qui sortent de la pièce par le portail. Quiconque se trouve à moins de deux cents mètres du sommet de la tour au moment de la déflagration est étourdi pendant 1d4 rounds. En explosant, le corps du Grand Savant libère une incroyable quantité de trésors qui étaient enfermés dans ses chairs.

Les PJ se rendront sans doute compte que les occupants de la cité semblent nager dans la confusion la plus complète et qu'ils errent, hébétés, d'un endroit à l'autre quand ils ne s'attaquent pas entre eux. Ils ont un peu de temps pour se saisir de quelques trésors tombés du ciel (littéralement), mais il leur faut faire vite. Accordez-leur cinq rounds, en leur demandant à chaque round ce qu'ils ramassent (pierres précieuses et bijoux ou objets magiques). Dès que le joueur a fait son choix pour ce round, jetez 1d10 et consultez la table suivante. Pour ce qui est des objets magiques, faites en sorte qu'ils correspondent à la classe du personnage.

1d10	Trésor monétaire	Objets magiques
1	pierres précieuses (2.000 po)	arme +2
2	pierres précieuses (3.000 po)	*bouclier* +2 ou *anneau de protection* +2
3	bijoux (5.000 po)	1d4+2 potions
4	collier en platine serti de pierres précieuses (8.000 po)	1d4 parchemins (sorts de niveau 1 à 6)
5	pierres précieuses (10.000 po)	anneau (table 91A du GDM)
6	bijoux (12.000 po)	baguette (50 charges)
7	diamants (15.000 po)	armure +4 ou *bracelets de défense CA 3*
8	rubis (15.000 po)	un objet de la table 98 du GDM
9	bijoux (18.000 po)	*ceinturon de force de géant du givre*
10	énorme diamant (40.000 po)	*bâton de puissance* (11 charges)

Rejetez le dé s'il indique un résultat que vous avez déjà obtenu. Les trésors monétaires comptent également comme points d'expérience, mais uniquement pour le PJ qui les choisit (pas pour le reste du groupe). De même, les objets magiques deviennent la propriété de qui les prend. Au terme du cinquième round, Shaboath commence à s'enfoncer dans la mer de la Nuit Éternelle. Les PJ doivent désormais déguerpir au plus vite. Au moment où ils quittent la cité, ils voient s'effondrer les quatre Grandes Tours périphériques. Les hurlements se succèdent, mêlés aux bruits étranges qu'émettent les aboleths agonisant. La Grande Shaboath sombre dans la folie et ses habitants s'entre-déchirent. Juste après que les PJ sont parvenu à prendre la mer, la cité disparaît sous les flots.

Chaque PJ gagne un bonus de 100.000 PX pour être parvenu à accomplir le but ultime de la campagne : tuer le Grand Savant.

Les lauriers de la gloire

Les PJ sont encore bien loin de chez eux (sauf s'ils peuvent gagner du temps à l'aide des points de flux ou de la *baguette de téléportation de masse*) mais ne leur faites pas croiser trop de monstres errants. Ils sont sûrement bien assez forts pour se débarrasser sans trop de problème de tout ce que vous pourriez leur opposer, et ces rencontres aléatoires n'ont plus guère d'intérêt maintenant qu'ils ont mené leur tâche à bien. Partez du principe que les quelques monstres survivants de cette portion des Tréfonds Obscurs sont au courant de leurs exploits et qu'ils s'écartent de leur passage.

De retour à la surface, les PJ s'apercevront qu'ils ont désormais acquis une réputation parmi ceux qui font le monde. De nombreuses histoires commencent à circuler, parlant de races des Tréfonds Obscurs totalement désorganisées suite à un assaut audacieux, de réseaux de ravisseurs démantelés, mais aussi d'elfes issus des entrailles de la terre (la plupart de ces histoires sont bien sûr complètement fausses ou du moins très exagérées).

Les puissantes personnalités et/ou organisations (Khelben Arunsun, les Ménestrels, les Zhentarim, le Cercle des Cinq ou autre, en fonction de votre monde) suivent avec intérêt les faits et gestes des PJ. Certains les considèrent comme leurs égaux, d'autres comme des alliés possibles ou encore des pions qu'ils pourront utiliser pour parvenir à leurs propres fins. Il existe des moyens plus subtils de dominer un monde que celui choisi par les aboleths, et les PJ pourraient bien se retrouver embringués avant longtemps dans une nouvelle conspiration. Mais c'est là une autre campagne, et les PJ vont tout d'abord commencer par savourer le calme que leurs actions ont ramené. Peut-être le moment est-il venu pour eux de trouver des territoires inexplorés et d'y poser pour quelque temps leur paquetage après y avoir fait bâtir un château. Là, ils pourront s'installer au coin du feu et raconter leurs exploits dans les Tréfonds Obscurs aux aventuriers en manque d'hospitalité. Mais gageons que leur vie aventureuse se rappellera bien vite à eux...

Fin

Les grandes profondeurs des Tréfonds Obscurs

Utilisez la table "Abords de la cité" si les PJ se trouvent dans la grande caverne et à moins de quinze kilomètres de Shaboath. La table "Aquatique" définit les rencontres effectuées sur toutes les îles de la mer de la Nuit Éternelle (à l'exception de Shaboath), mais aussi sur les flots eux-mêmes. La table "Galeries" s'applique dans les tunnels partant de la grande caverne. Une fois de plus, le résultat "choix du MD" devrait correspondre aux monstres qui sont les plus proches de l'endroit où se trouvent les PJ, mais il ne s'agit pas là d'une règle absolue.

1d100	Grande caverne	Abords de la cité
01-10	1d4+6 kuo-toas[1]	1d4+6 kuo-toas[1]
11-15	1d2 spectres	1d4+4 derros dirigés par un savant à 6 DV
16-20	1d3 fomorians	1d2 fomorians
21-25	1 profondérateur	pas de rencontre
26-30	1d2 ombres des roches	ravisseurs[2]
31-40	1d3 enlaceurs	1d4+4 derros dirigés par un savant à 6 DV
41-50	1d2 illithids	1d2 illithids
51-60	1d2 galeb duhr	pas de rencontre
61-70	1d4 vases grises	1 aboleth
71-75	1 aboleth	1 savant aboleth[3]
76-80	1d4+4 trolls	pas de rencontre
81-85	1d4 géants du feu[4]	1 aboleth
86-90	1 basilic majeur	consultez la table de la grande caverne
91-00	choix du MD	consultez la table de la grande caverne

1d100	Aquatique	Galeries
01-10	1d4+2 ixzans[5]	1d4+4 trolls
11-20	1d4+4 murènes géantes (5+6 DV)	1d3+1 ettins
21-30	1d2 loups de mer nobles	consultez la table de la grande caverne
31-40	1d2 spectres	1 rôde-dessus
41-50	pas de rencontre	1 attrapeur
51-55	1d2 aboleths	1 basilic
56-60	1 vodyanoï	1 ver pourpre
61-65	1 ver tacheté	1 pouding noir
66-70	1 limace géante	1 ver des ténèbres
71-80	1d6+4 ogres (aquatiques)	pas de rencontres
81-00	choix du MD	choix du MD

1d100	Dans Shaboath
01-10	1d4+4 derros dirigés par un savant à 6 DV
11-20	1d4+8 kuo-toas dirigés par un lieutenant
21-30	1 aboleth
31-35	1d2 aboleths
36-40	1 savant aboleth[6]
41-45	ravisseurs[7]
46-50	1 baatezu[8]
51-60	1d3 illithids
61-70	1d6 esclaves[9]
71-80	1 aboleth accompagné d'esclaves[10]
81-90	1d2 fomorians[11]
91-00	choix du MD





[1] Dirigés par un lieutenant.
[2] PNJ de niveau 1d4+5 (à vous de définir la composition du groupe) et 1d6+2 esclaves.
[3] Prêtre/magicien de niveau 7/8. 75% de chances pour qu'il soit accompagné par 1d4 kuo-toas ou derros dominés (50% de chances pour chaque catégorie).
[4] Si cette rencontre s'effectue à moins de huit kilomètres de la Grande Crevasse. Dans le cas contraire, relancer les dés.
[5] Dirigés par un ixzan à 5+5 DV (magicien de niveau 7).
[6] Prêtre/magicien de niveau 7/10 accompagné par 1d4 guerriers humains dominés (voir **fiche cartonnée #6**).
[7] PNJ de niveau 1d4+8 (à vous de définir la composition du groupe) et 2d6 esclaves.
[8] Pallistren, Petrechella ou l'un des quatre hamatulas de l'ambassade (voir pages 52-53). Notez que ce baatezu peut être invisible ou qu'il peut se trouver sous une forme autre que la sienne propre (métamorphose).
[9] Esclaves ouvriers ayant 50% de chances d'être dirigés par un savant derro à 6 DV.
[10] Déterminez-les en consultant la table donnée pour les habitations particulières des aboleths (bâtiments 11 dans la Grande Shaboath ; voir page 43).
[11] 50% de chances qu'ils soient dirigés par un aboleth qui les tient sous sa domination.



La Nuit des Profondeurs

Livre III

La Mer de la Nuit Éternelle



Aide de jeu 1 :

N
temple
écurie et chenil
charpentier
manoir
boutique
forgeron
silo communal
taverne
taverne
marché
entrepôts
abri à bateaux
moulin
maison
pont
gué
l'Écumante

Aide de jeu 2 :

bâtiments abandonnés
porte du village
taverne
bâtiments abandonnés
mur du village
l'Écumante
demeure du chevalier
boutique
tour
N
mur du village

Aide de jeu 3 :

Les Collines de Blanderyde
Vieilles collines calcaires abritant peu de monstres ou d'humanoïdes.

"Y'a un rôdeur bizarre par là-bas. Il obéit aux fées, moi j'vous l'dis."

Les rivières (l'Écumante, la Taillevieille et la Tournecausse)
Leur débit est assez lent. La Taillevieille s'écoule vers le sud, la Tournecausse vers le nord et l'Écumante vers l'ouest. Elles sont toutes navigables par barge de petite taille, sauf à l'intérieur du Marais de Shrieken.

"La pêche y est bonne presque partout, mais il y a nettement moins de poissons que du temps de ma jeunesse."

Les Collines Bigarrées
Basses collines sur le flanc nord desquelles des terrasses ont été aménagées pour permettre l'agriculture. Le Tamis prend sa source dans la partie occidentale de ces montagnes. Il est très rare que l'on y aperçoive des monstres ou des humanoïdes.

"On dit que c'est là que ces saletés d'orques et de gobelins se sont entre-tués alors que j'étais pas plus haut qu'trois pommes. Enfin, c'est ce qu'on dit, hein !"

La Lande du Nord
Terre stérile. Au sud, en bordure de Milborne et des fermes de la région, les bergers font paître leurs troupeaux.

"Ouais, c'est pas un coin très dangereux si on sait garder son calme. Rien à voir avec la Lande du Molosse Hurlant ! J'connais des histoires à c'sujet qui pourraient faire devenir vos ch'veux tout blancs, ça oui !"

Le Grand Vallon Rocheux
Grande crevasse au relief accidenté, tantôt inondée, tantôt couverte d'arbres. Les pentes sont très abruptes, à tel point qu'il est difficile de les négocier sans risquer de se casser une jambe. C'est une région qui reste encore totalement à l'état sauvage.

"On y trouve des tas de saletés, à c'qu'on dit. Des orques, des gob' et des hobgob' et des tas d'autres trucs de c'genre. Heureusement, ils arrêtent pas de s'battre entre eux et nous on n'a pas été dérangés depuis le dernier grand hiver d'y a... oh, au moins sept ans."

La Forêt de Bassedure
Forêt ancienne et sauvage, souvent impénétrable. Worgs et autres bêtes sauvages sont parfois un danger en bordure de ce bois.

"Des worgs, que j'vous dis ! Y'a trois ans, j'en ai même vu un gros comme un ch'val. Y'devait être plus intrépide que d'habitude parce que c'était la fin d'l'année. Non, j'vous raconte des bobards. Il était pas gros comme un ch'val, mais comme une maison ! D'accord, d'accord ! C'est pas moi qui l'ai vu, mais le vieux Jethro, et y m'a tout raconté ! Même que les yeux lui en sont sorti du crâne, au vieux, ça oui !"

Le Bois aux Épines
Forêt de grande taille. Seule la région connue sous le nom de Bois Béni est habitée par les humains, bien que certains fermiers viennent nourrir leurs cochons le long du ru aux Auges.

"Ça, c't'un coin où qu'y'vaut mieux pas aller, vous pouvez m'en croire. Je m'rappelle encore du Grand Nettoyage, comme on l'appelle par ici. C'est l'jour où l'Comte Parl'froy il a fait v'nir tous ces mercenaires pour nettoyer l'coin d'orques. Y z'en ont tué plus que mon chien a tué d'rats, pour sûr ! Cette vermine a complètement disparu, maintenant. Mais on dit encore qu'y a des endroits mauvais et ténébreux dans ce bois."

"Y paraît qu'y aurait un druide dans le Bois aux Épines. Le vieux druide, là... j' m'souviens pas bien d'son nom... Darlen, p'têt bien ? Enfin, il a fini de ramasser du gui y'a quequ'années, quoi. Et maintenant, y'aurait une satanée bonne femme qui s'trimballerait avec une meute de loups, oui m'sieur ! Des loups ! Non mais sans blagues ! Les hiboux et les furets suffisaient bien au vieux Darlen ! Ah, j'me demande bien c'que not' pauv' monde y va dev'nir. J'prendrais bien une aut' chopine, tiens !"

Le Marais de Shrieken
Denses marécages. Certains osent s'y aventurer pour cueillir du foin des marais et attraper du petit gibier, mais les insectes y sont vraiment dangereux en été et l'atmosphère est très malsaine.

"Avant, y'avait des hommes-lézards dans c'coin. Vous vous souvenez pas ? Mais c'est pas comme si on les voyait encore, hein ! Par contre, y'a encore l'fantôme d'ce sale rat d'Artran Shrieken qui s'promène encore par là. Quelle vérole, çui-là ! Et on dit aussi qu'y aurait aut'chose qui s'ferait appeler la Reine du Marais, mais quant à savoir c'que ça peut bien être... Personne ici s'rait assez stupide pour aller risquer sa vie dans l'marais, Dieu m'en est témoin !"

Les Collines de Milletaille
Collines calcaires dont la bordure occidentale abrite le château du comte Parlefroy.

"On dit qu'un des Tout-Puissants aurait cassé les collines en deux et en aurait pris la moitié supérieure pour y tailler son trône, ou son château, ou p'têt ben queq'chose d'autre encore. En tout cas, c'est le Vieux Geignard qui l'raconte. Vous savez bien, ce s'rait un d'ces dieux nains dont on n'arrive jamais à s'rappeler l'nom... enfin, tant qu'on n'a pas bu assez d'bière. Maintenant, p'têt que ça m'reviendrait si vous m'achetiez un autre pichet."

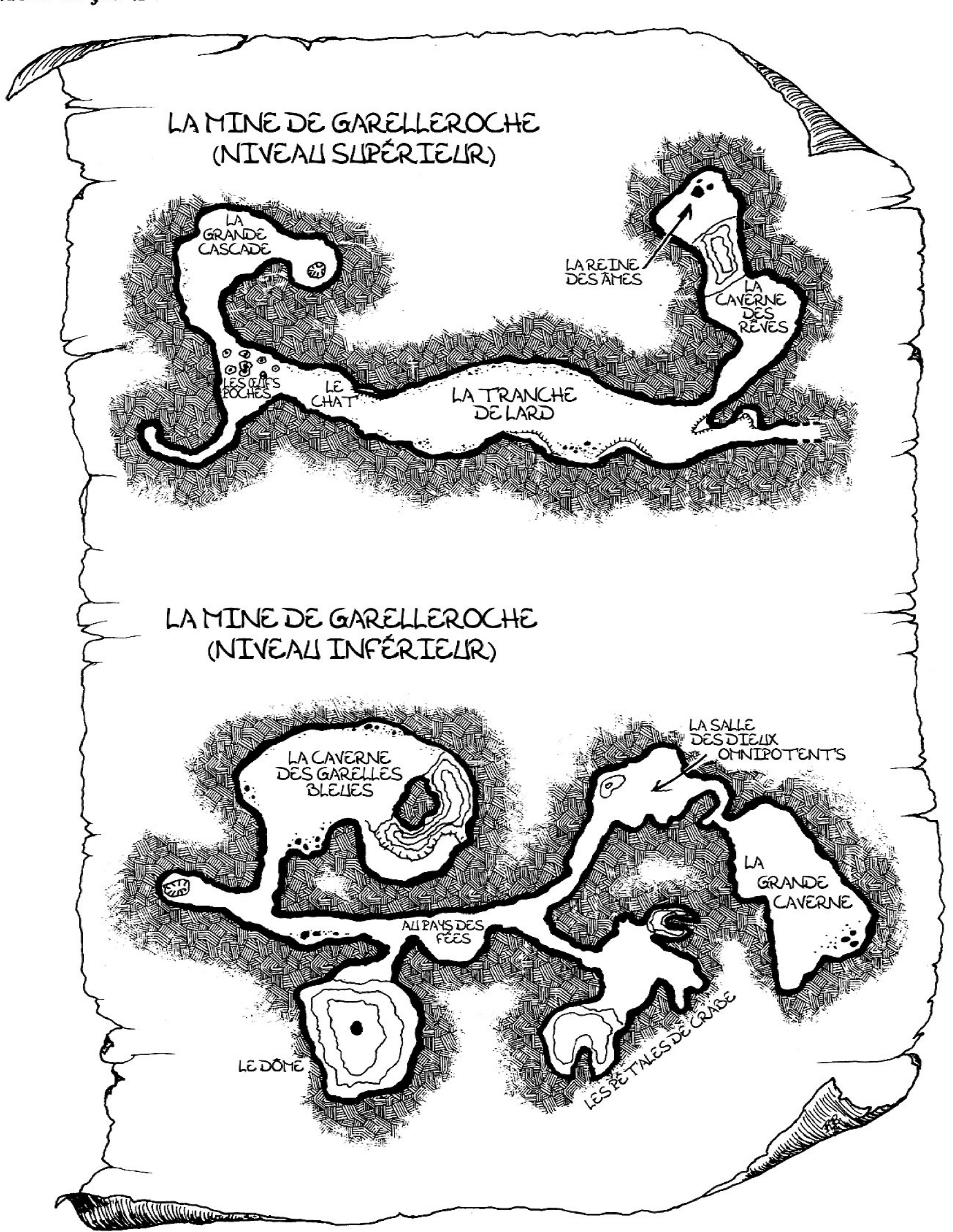
Le Bois Rouge
Bois cultivé, planté de nombreux arbres fruitiers et buissons à baies qui mûrissent au début de l'automne et donnent son nom à ce lieu.

"Le Bois Rouge est vraiment très beau au printemps, avec toutes ces fleurs qui poussent partout. C'est là que j'amenais les filles quand j'étais encore vert."

La Lande du Molosse Hurlant
Lande stérile et désolée. Peu de bergers y mènent leurs troupeaux, mais quelques sentiers (faciles à rater) traversent cependant la lande en direction du nord.

"Par mes bottes, là y vaut mieux pas y aller, ça j'vous l'dis ! Y'a un chien noir horrible qui y vit, le Molosse de la lande, qu'y s'appelle. Rien qu'en hurlant, y vous transforme le sang en glace, et y crache le feu et le soufre. J'ai entendu dire qu'il avait bouffé un ch'val d'une seule bouchée, et qu'après il avait bouffé le cavalier aussi. Sacrénom, je m'sens tout chose rien qu'd'y penser, tiens ! Ça vous dérangerait de m'payer un verre ? Pour mon estomac, vous savez... Ouais, un d'ces petits cognacs, peut-être... Non, non ! J'v'ai en prendre un grand, tiens !"

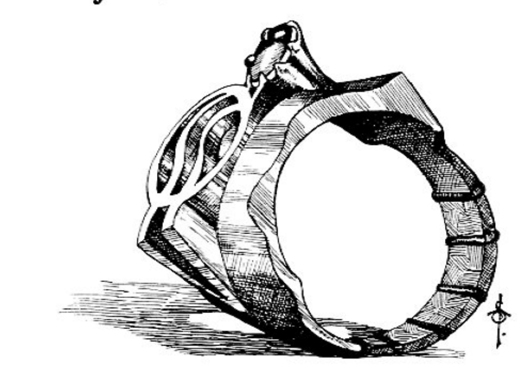
Aide de jeu 4 :


LA MINE DE GARELLEROCHE
(NIVEAU SUPÉRIEUR)
LA GRANDE CASCADE
LA REINE DES ÂMES
LA CAVERNE DES RÊVES
LES ŒUFS POCHÉS
LE CHAT
LA TRANCHE DE LARD
LA MINE DE GARELLEROCHE
(NIVEAU INFÉRIEUR)
LA CAVERNE DES GARELLES BLEUES
LA SALLE DES DIEUX OMNIPOTENTS
LA GRANDE CAVERNE
AU PAYS DES FÉES
LE DÔME
LES PÉTALES DE CRABE

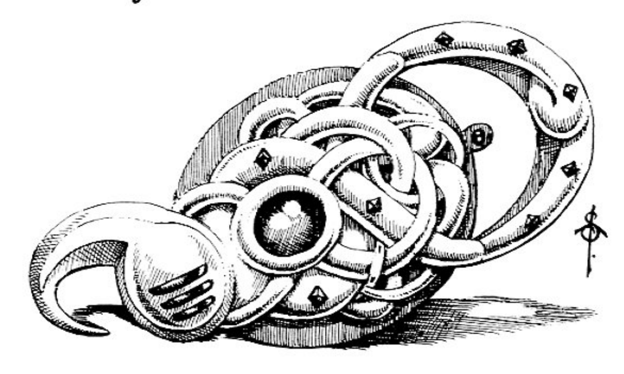
Aide de jeu 5 :



Aide de jeu 6 :



Aide de jeu 11 :



Aide de jeu 7 :

À quiconque lira ces lignes :

Je suis incapable d'identifier cet objet avec une précision absolue. Toutefois, le symbole runique central représente l'élément eau. Cette rune est associée aux races des Tréfonds Obscurs, mais elle est très légèrement différente de celle que je connais. Il ne s'agit pas de celles qu'utilisent les drows, les nains noirs ou encore les illithids, bien qu'elle leur ressemble toutefois. De même, le cercle qui entoure ce symbole est une rune magique symbolisant le contrôle, et qui est une fois encore associée aux races des Tréfonds Obscurs (bien que n'étant pas exactement similaire à celles que je connais). Je ne sais quelle peut être la signification du rond noir, qui ne se rapporte à aucun symbole que je connaisse. Peut-être est-il censé représenter les créateurs de l'objet, mais rien n'est moins sûr. La connaissance des sages est certes grande, mais il ne s'agit hélas pas d'une science exacte.

Je reste votre humble serviteur,

Karonius

P.S. : Si vous avez de nouveau besoin de mes services, je suis en mesure de vous proposer des tarifs préférentiels. N'hésitez pas à contacter l'un de mes scribes-assistants.

Aide de jeu 8 :



Aide de jeu 9 :

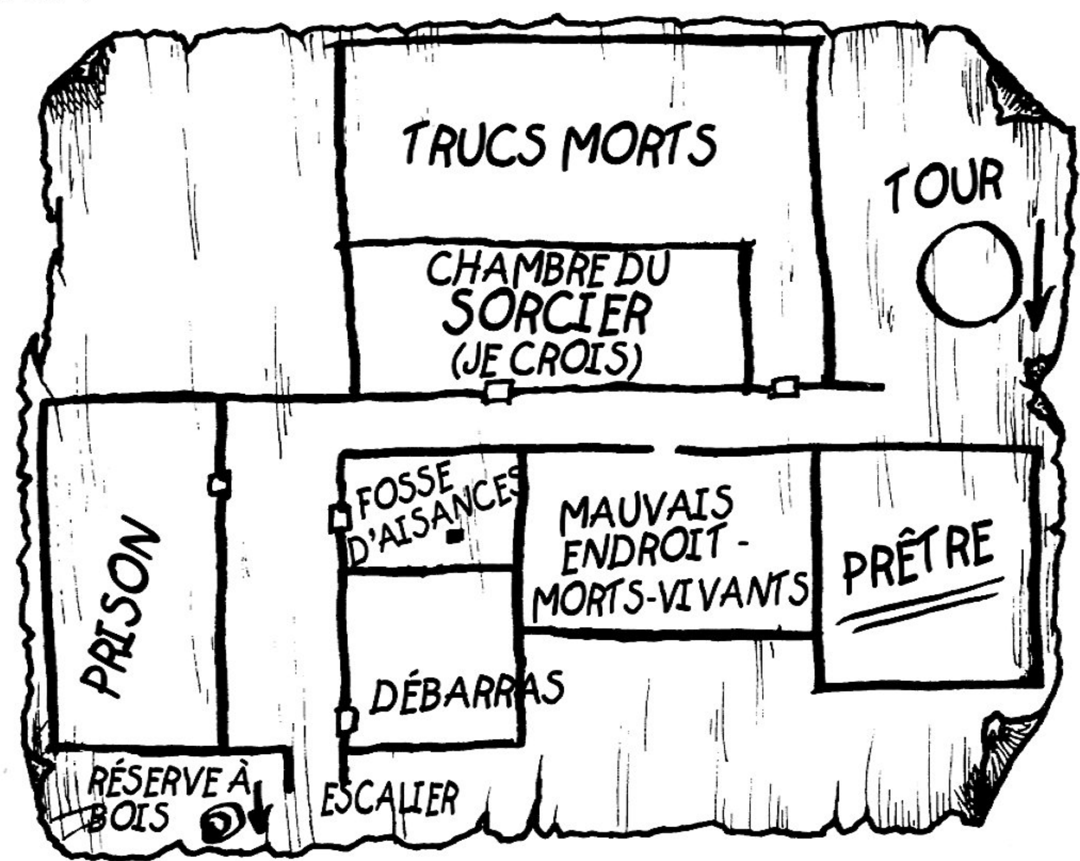
Mon Seigneur Lothar,

Mon messager devrait être suivi de près par votre écuyère, Dame Arlis, ainsi que par la quasi-totalité de vos hommes d'armes. Ils vous rejoindront en bordure de la Forêt de Bassedure pour vous aider à éradiquer la menace qui s'y terre. Les six hommes d'armes restants sont chargés de protéger le château de Haulteflèche. En effet, les attaques d'orques se sont multipliées au cours de la semaine passée et je ne voudrais pas laisser votre propriété sans défense. Frère Seamrian reste là des fois que nous ayons besoin d'un jeteur de sorts, et la garnison est désormais sous les ordres de Sire Leomar. Je serai moi-même à votre côté dans deux jours et une nuit.

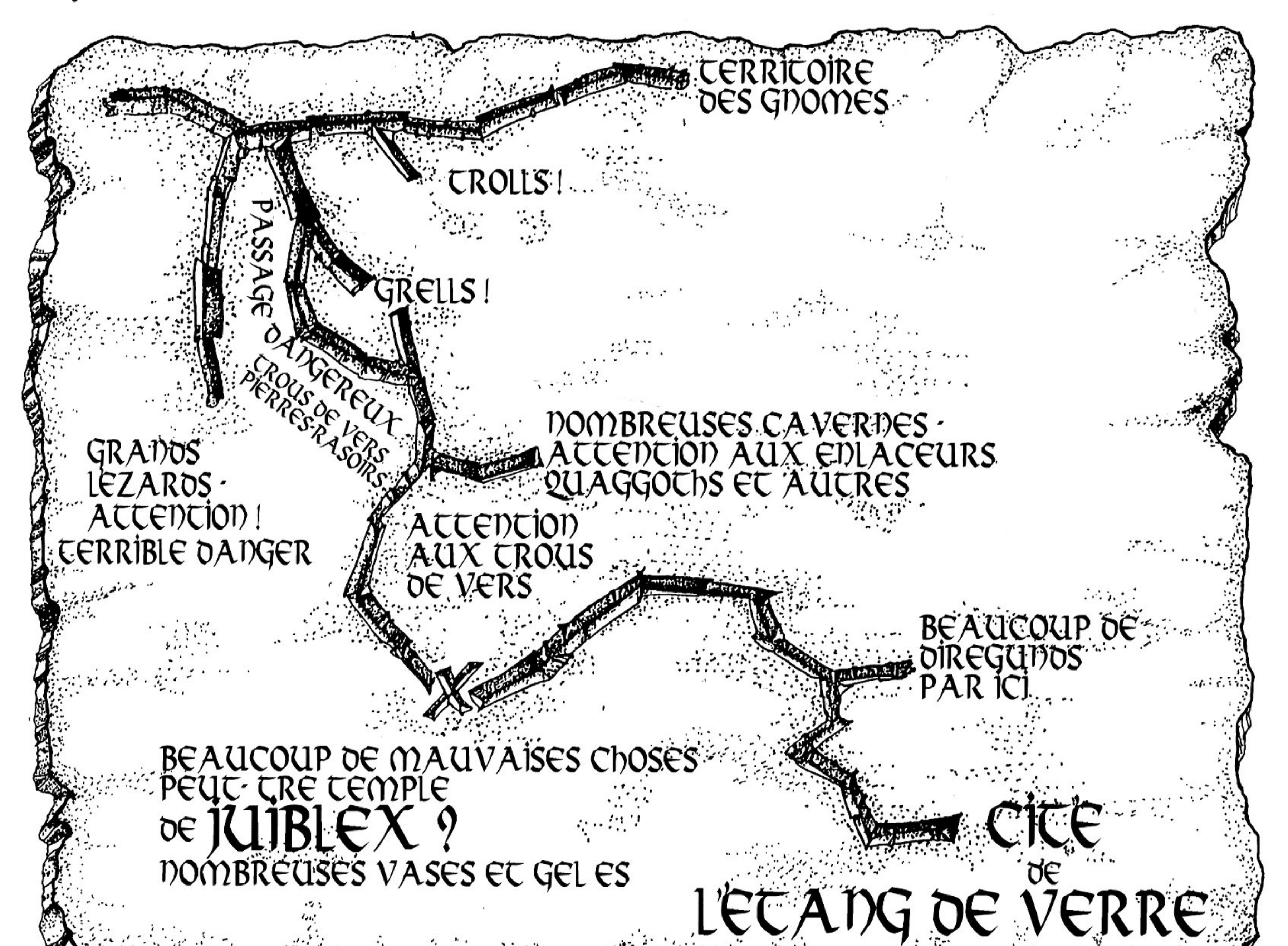
Votre humble serviteur,

Kanthus.

Aide de jeu 10 :



Aide de jeu 12 :



Aide de jeu 13 :

Journal d'Hazakian le Sage :

Cela ne fait que quatre jours que nous nous sommes lancés dans cette aventure qui me semble assortie de mauvais présages. Nous ne sommes pas parvenus à nous faire des amis des gnomes des profondeurs, qui se sont tenus à distance de nous. Même nos offrandes et nos prières n'ont pu les convaincre de nous aider. Nous devons désormais progresser le plus rapidement possible. Nos amis Marshank l'Évocateur et Frère Férarius ont été capturés par les illithids, qui n'avaient manifestement aucune intention de les tuer. Mais nous ne pouvons qu'espérer qu'ils sont toujours en vie.

Arkanse et Sushina sont tous deux très agités. Arkanse se préoccupe encore de ces histoires ridicules que les charlatans lui ont fait payer à prix d'or : une épée magique en possession des "griffes des ténèbres". Ben voyons ! Il faut être un guerrier pour croire à de telles sornettes. Il suffit de leur parler d'une lame enchantée pour qu'ils perdent aussitôt le peu de raison qu'ils ont pu avoir. Mais je ne m'attendais par contre pas au comportement de l'elfe. Elle persiste à dire qu'elle sent certains membres de son peuple dans cet horrible endroit. Comme si des elfes pouvaient vivre dans un domaine aussi sombre et aussi sinistre (à l'exception des elfes noirs, bien sûr, mais nous n'avons heureusement pas vu le moindre signe d'eux).

Sonnorc, notre éclaireur, vient de nous apprendre qu'il a remarqué les traces d'un nid de grells vers l'est. Je ne fais pas confiance à cette petite fouine, mais il est évident que le moment serait mal choisi pour affronter de tels monstres. Notre route doit donc continuer vers le sud, et la Cité de l'Étang de Verre.

Aide de jeu 14 :

Journal d'Hazakian le Sage :

J'ai entendu Sushina murmurer quelque chose à Sonnorc. Je ne sais pourquoi elle fait confiance à ce misérable petit rat. Apparemment, elle aurait entendu une histoire ridicule faisant état d'elfes qui habiteraient dans cette région des Tréfonds Obscurs ! Quelle idiotie ! Mais il est clair que c'est cela qui l'intéresse véritablement dans notre expédition. Elle pense qu'ils résident au-delà des cavernes du dragon. Elle a tenté de persuader Sonnorc que nous devrions essayer d'aller tuer cette créature en jouant sur sa cupidité. Mais elle a apparemment oublié qu'il est encore plus lâche que cupide. Elle aurait mieux fait de se tourner vers Arkanse. Stupide comme il est, il n'aurait pas hésité à se ruer au combat à la moindre mention d'un dragon dans les parages. Je me demande bien ce qui me pousse à m'associer à ces individus...

Aide de jeu 15 :

Journal d'Hazakian le Sage :

Voilà qui est intéressant ! Sonnorc refuse de dire d'où il la tient, mais il possède une carte approximative indiquant l'emplacement des catacombes des gnomes. Il doit y avoir des trésors attrayants enterrés là, mais quelque chose m'intrigue. J'ai essayé de scruter cette zone par magie, et j'ai bien vu les tombes. Elles sont empreintes de solennité et un peu inquiétantes, comme l'on pouvait s'y attendre de la part de ces gnomes agaçants, mais il y a au-delà des catacombes quelque chose qui résiste à ma magie. La barrière qui se trouve là est très puissante, et je suis certain qu'elle n'est pas l'œuvre des gnomes. Peut-être un sorcier mort depuis longtemps avait-il enterré là son trésor ! J'aurais dû faire plus attention à ce demi-ogre saoul du Rat et des Tripes qui parlait sans cesse d'un tombeau interdit dans ce secteur. Ça, c'est le genre de détour qu'il ne me dérangerait pas d'entreprendre. Il y a des choses très intéressantes là-bas, j'en mettrais ma main au feu...

Aide de jeu 16 :

Journal d'Hazakian le Sage :

Nous sommes parvenus à un accord. Je n'essaye plus de persuader les autres de me suivre jusqu'à l'endroit magique se trouvant derrière les catacombes des gnomes, tant que Sushina cesse de vouloir que nous attaquions le dragon pour en apprendre davantage sur ces elfes légendaires. Mais je ne lui fais pas du tout confiance ; c'est une manipulatrice, et je suis convaincu qu'elle n'hésitera pas à parler du dragon à Arkanse pour obtenir ce qu'elle désire. Nous poursuivons notre route vers la Cité de l'Étang de Verre.

Si mes observations magiques disent vrai, les derros vivant à l'extérieur de la cité doivent faire face à une sorte de rébellion. Voilà qui devrait rendre les choses intéressantes. Peut-être pourrons-nous faire alliance avec leurs ennemis... mais est-il vraiment sage de traiter avec les créatures qui vivent par ici ?

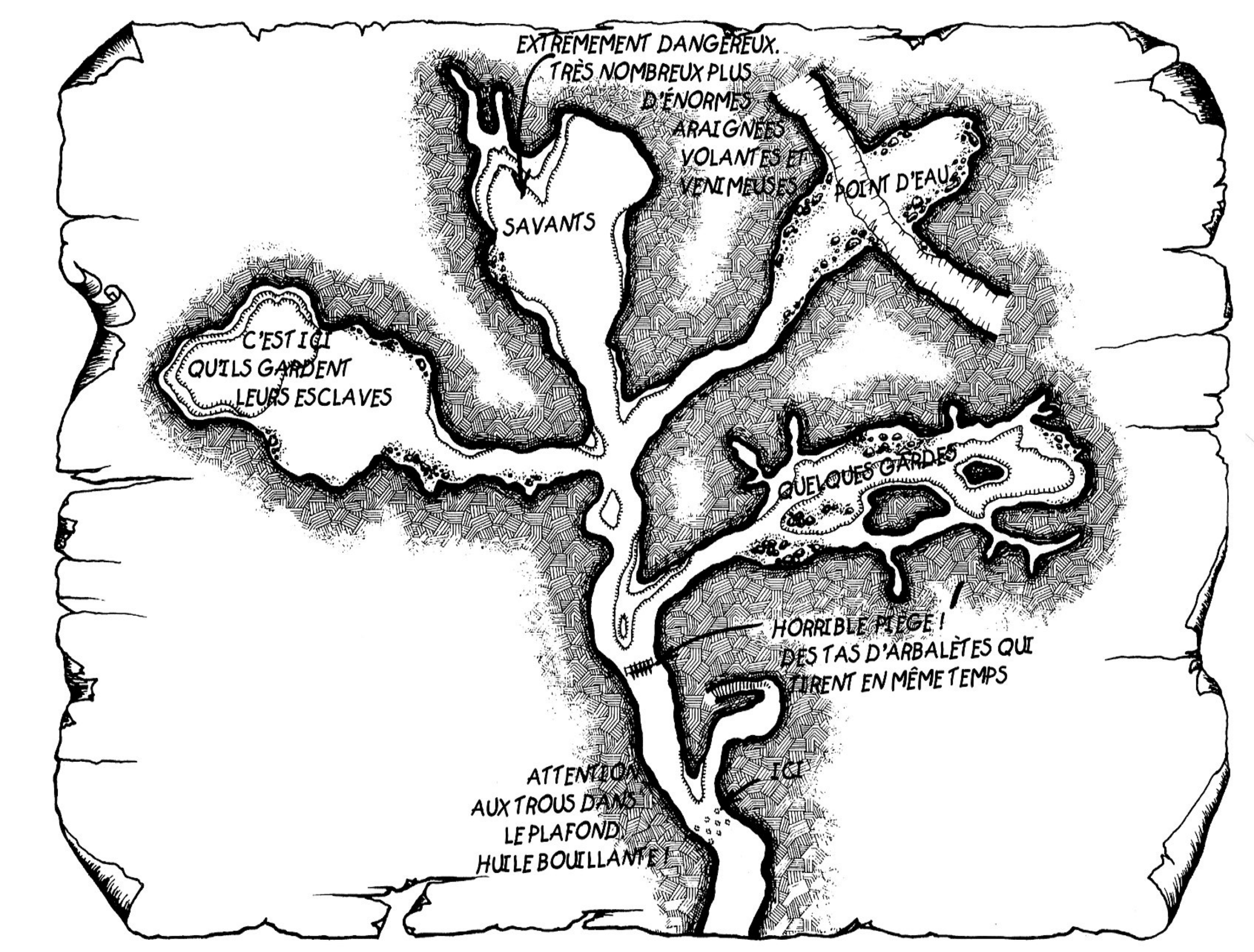
Mille pestes s'abattent sur cette misérable petite [redacted] à oreilles pointues ! Il a fallu qu'elle le dise à Arkanse ! Et maintenant, cet idiot veut aller tuer le dragon, et les autres sont d'accord avec lui. Je suis persuadé que ce pitoyable lâche de Sonnorc nous lâchera au moindre danger, le [redacted] Quelle bande d'idiots ! Mais si je ne les suis pas, je vais me retrouver seul.

Et moi qui aimais tant la vie !!!!

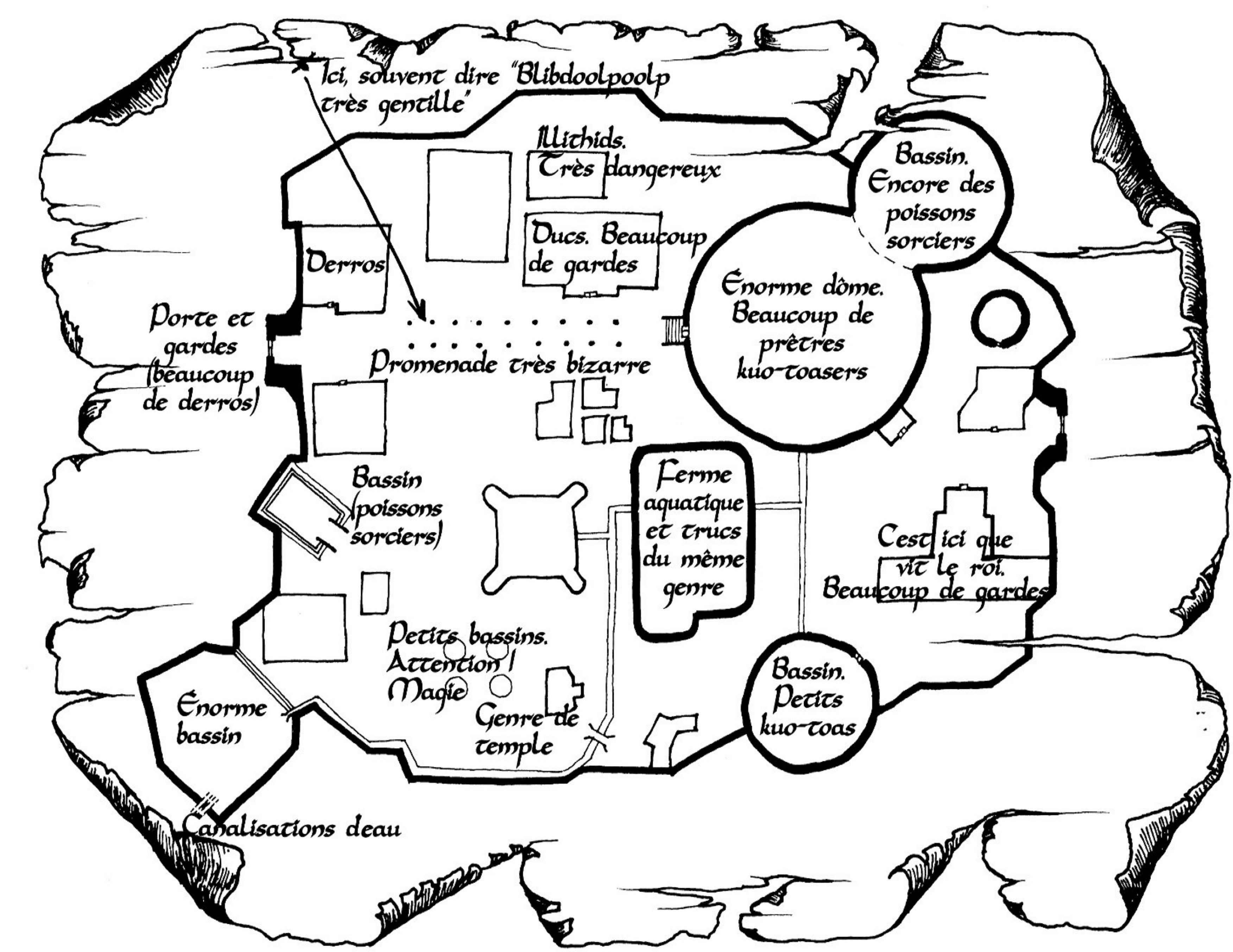
Aide de jeu 18 :

Aide de jeu 17 :

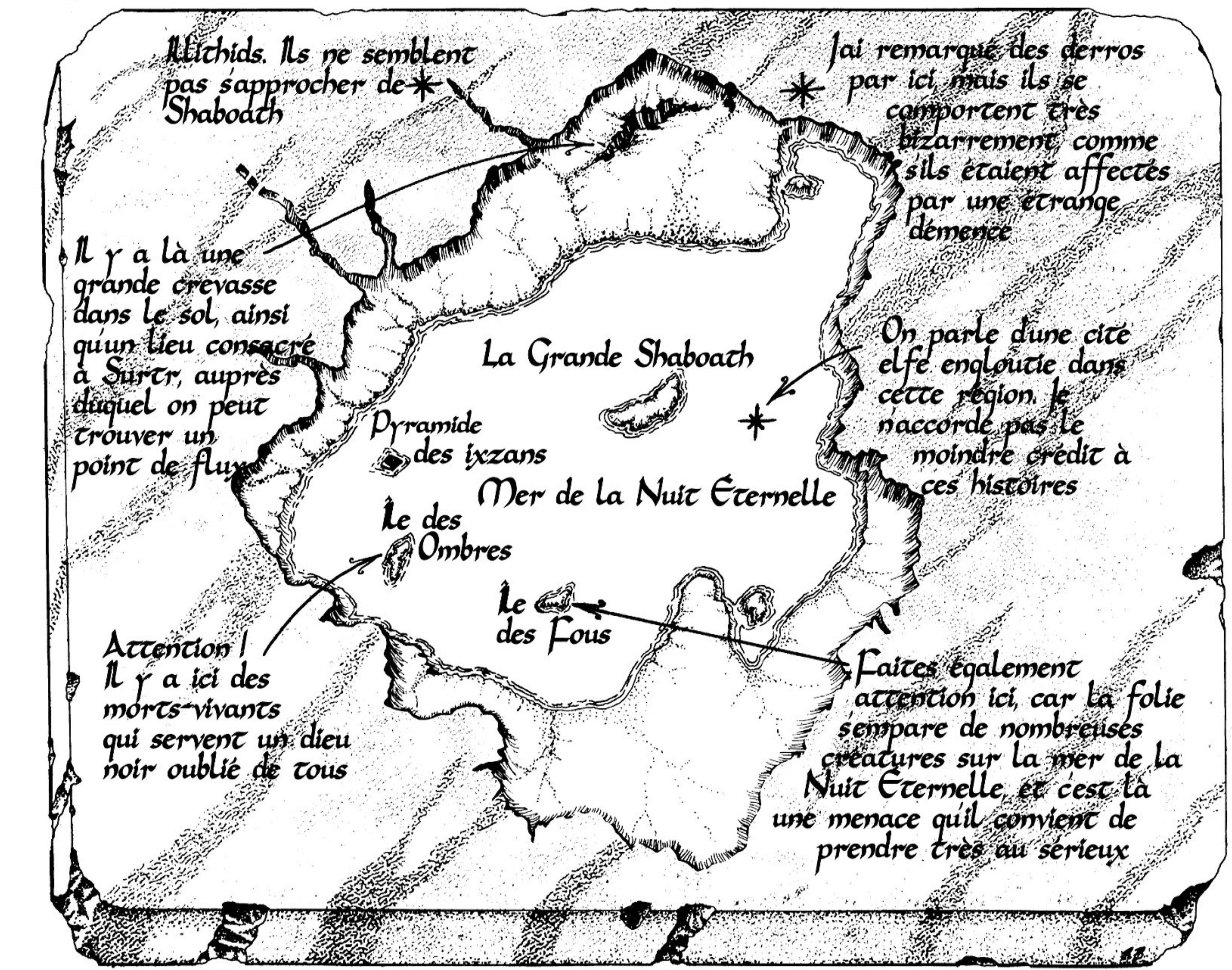
Aide de jeu 19 :



Aide de jeu 20 :



Aide de jeu 21 :



Aide de jeu 22 :

Quelques runes et glyphes merveilleux et variés des ABOLETHS

Loi

Chaos

Lumière

Ténèbres

Élément air

Élément eau

Élément terre

Bizarrement, ils ne semblent avoir aucun symbole pour l'élément feu

Dessus

Dessous

Force (magique)

Force (physique)

Affaiblissement

Force (mentale)

Aboleth

Puissance (inconnue)

Domination

Serviteur

Aboleth possédant des dons magiques

Enchantement

Altération (changement ?)

Nécromancie

Invocation

Conjuration

Et ce symbole étrange signifie que vous me devez une forte somme d'argent

Aide de jeu 23 :

À mes honorables adversaires :

Après réflexion, il apparaît qu'il n'est ni de votre intérêt ni du mien que notre différend se poursuive plus longtemps, aussi je vous offre une cessation des hostilités. Je pense qu'il est tout à fait possible que nous ayons un ennemi commun et que nos luttes intestines ne peuvent qu'affaiblir les Élus qui m'accompagnent lorsque viendra le moment de détruire l'abomination de Shaboath. Je ne vois pas ce qui pourrait nous encourager à continuer à nous battre. Selon moi, vous n'êtes en effet que d'opportunistes mercenaires dont la seule erreur, par ailleurs bien compréhensible, fut de pénétrer dans mon domaine. Je suggère donc que nous négociions. Si vos intentions sont honorables, je vous prie de laisser un message à l'endroit où vous vous trouvez et de vous replier d'un petit kilomètre. Il faudrait que ces négociations démarrent vite car, comme je l'ai déjà dit, nous avons un ennemi commun. Et nous ne sommes pas plus désireux que vous de nous voir dominés par ces immondes aboleths.

Respectueusement vôtre,

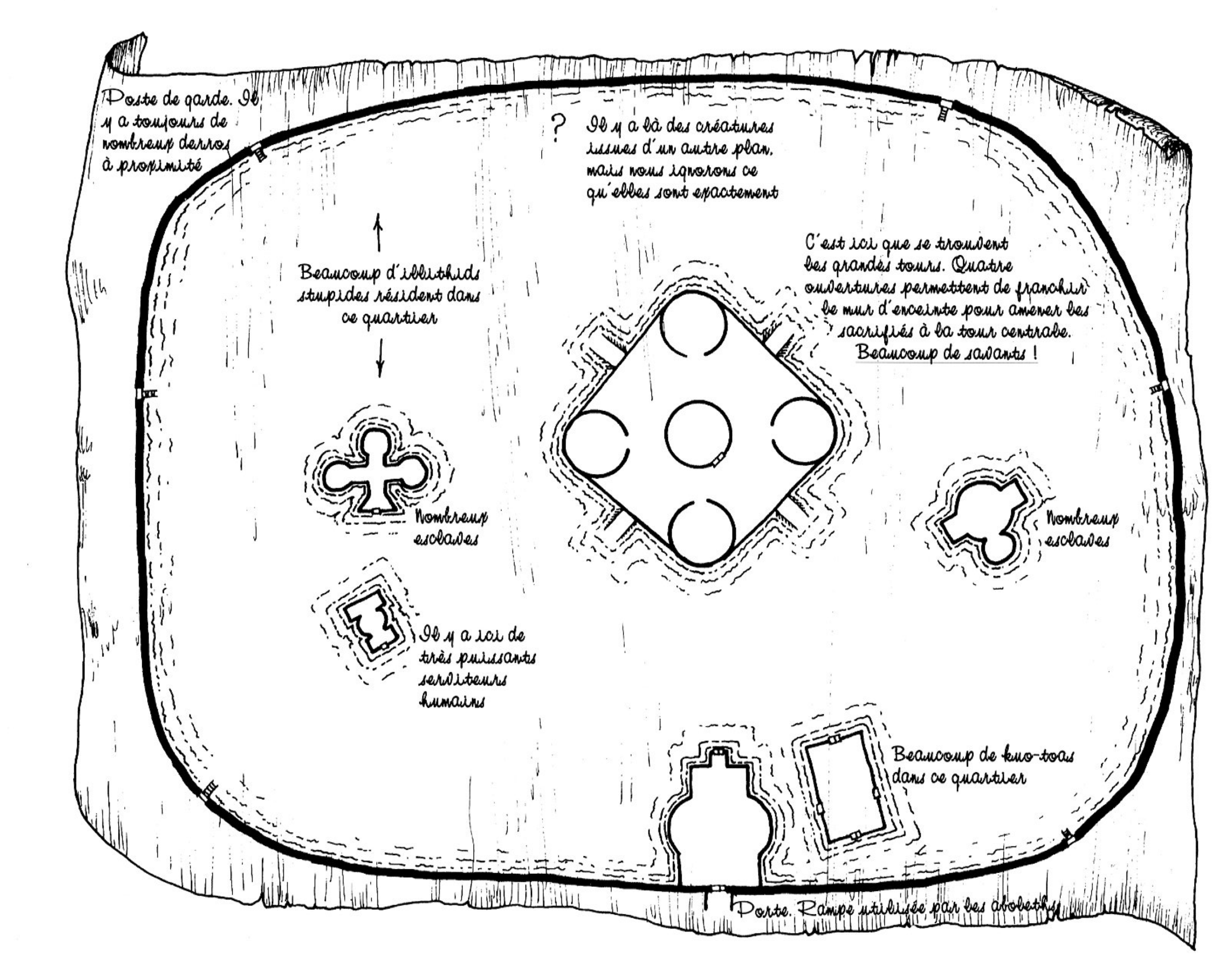
Grand Maître Ipshizeen

Aide de jeu 26 :

Il est impossible d'observer la Tour de Domination par voie magique. Je suis certain que chacune des quatre tours périphériques est liée à un élément ou une propriété magique et que ce qui se trouve à l'intérieur de la tour centrale essaye, d'une manière ou d'une autre, de lier entre elles toutes ces propriétés, cela afin d'étendre le pouvoir inné de domination que possèdent les aboleths. Il ne fait aucun doute que les sacrifiés sont amenés à la tour centrale. J'ai bien évidemment demandé à assister aux sacrifices, mais les savants ont refusé. Pour me faire plaisir, ils ont, pas plus tard qu'hier, organisé une charmante petite extraction d'organes sur des sujets vivants juste devant mon balcon, mais ce n'est pas tout à fait pareil. J'aurais bien voulu voir ce qu'ils faisaient de ces misérables petits prêtres et magiciens. En tout cas, je dois leur reconnaître qu'ils ne chôment pas ; ils en ont amené dix de plus au cours de la semaine dernière. Et une chose est sûre : aucun des esclaves ne ressort jamais de la tour.

L'heure H approche, je le sens au plus profond de mon être démoniaque. Le Seigneur Grossebave, ou quel que soit le nom de la chose qui se trouve dans cette tour, sera bientôt parvenu à ses fins. Je suis sûr que cela n'est désormais plus qu'une question de jours, et non de mois. Je n'ai pas assez de baatezu avec moi pour m'emparer de la cité de force, et je me doute que Kralzeptimus et Drankaszsch doivent, comme à leur habitude, mettre mon absence à profit pour affaiblir ma position dans la hiérarchie des Enfers. Je ne vais pas pouvoir me permettre de rester ici bien longtemps.

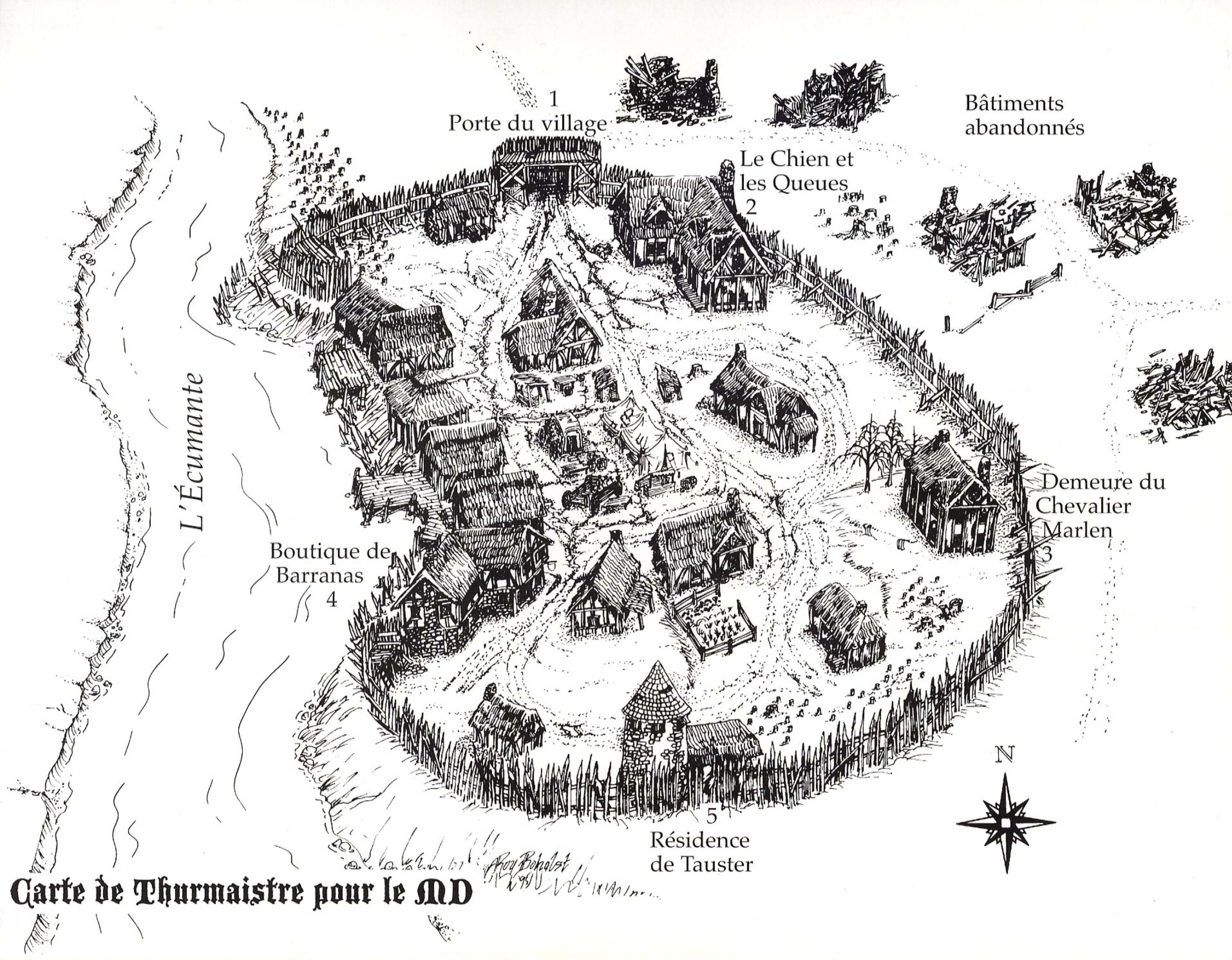
Aide de jeu 24 :



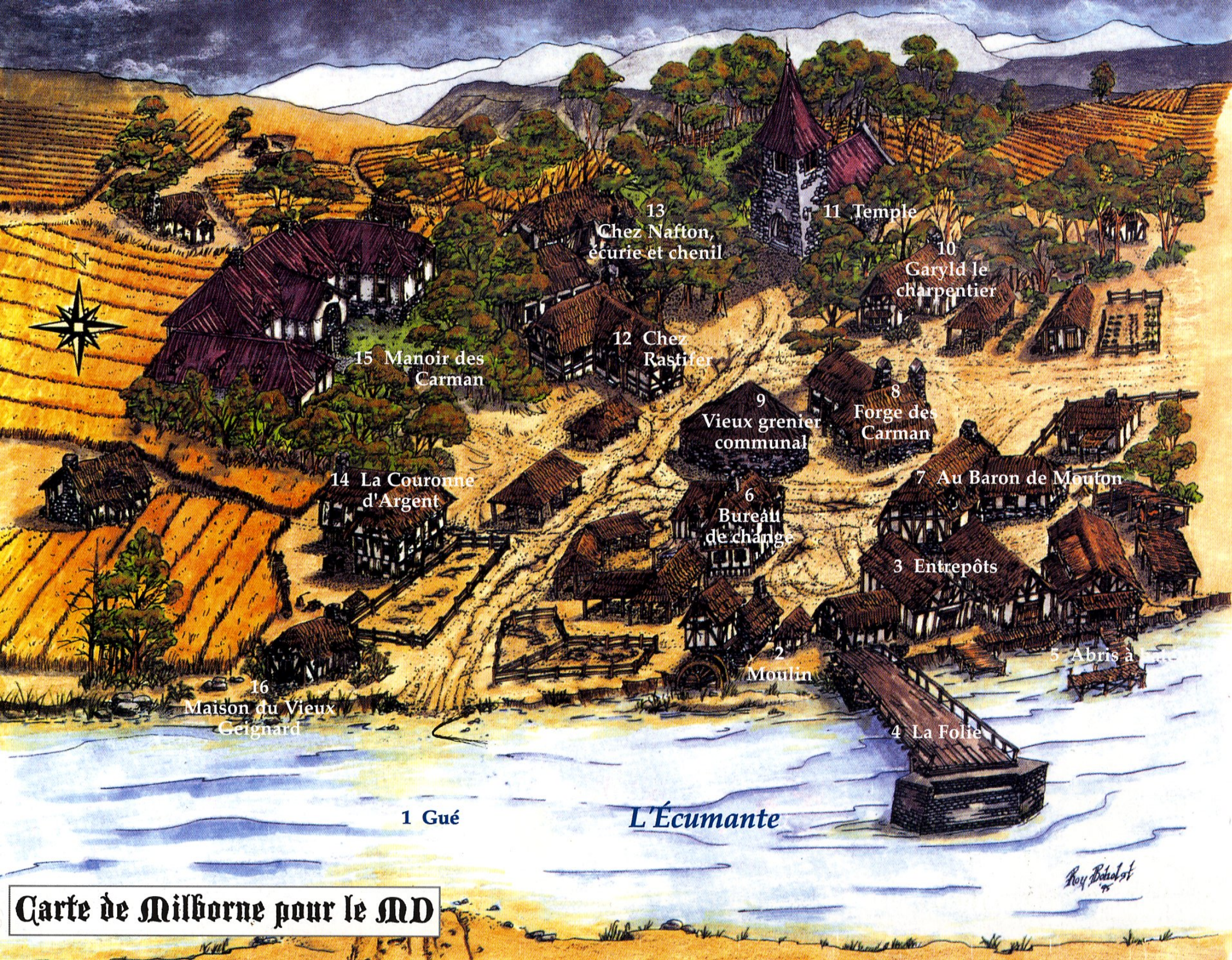
Aide de jeu 25 :

? ? ? ou ?





Carte de Thurmaistre pour le MD



13 Chez Nafton, écurie et chenil
11 Temple
10 Garyld le charpentier
15 Manoir des Carman
12 Chez Rastifer
9 Vieux grenier communal
8 Forge des Carman
14 La Couronne d'Argent
7 Au Baron de Mouton
6 Bureau de change
3 Entrepôts
2 Moulin
5 Abris à
16 Maison du Vieux Geignard
4 La Folie
1 Gué
L'Écumante
Carte de Milborne pour le MD

Carte de Référence du MD 3 :
Périls des Tréfonds Obscurs

Nombreux sont les périls qui attendent l'explorateur assez intrépide pour s'aventurer dans les Tréfonds Obscurs. Certains dangers naturels sont représentés par des symboles sur les cartes de cette aventure, symboles qui sont expliqués ci-dessous. Lorsque l'un de ces symboles apparaît sur la carte stratégique (que l'on trouve sur la couverture du livre II), partez du principe que la menace est présente par intermittence sur une distance d'environ un kilomètre et demi. Jetez les dés tous les deux cents mètres (c'est-à-dire un total de huit fois) ; il y a chaque fois 50 % de chances que le péril en question se manifeste sur la portion donnée.



Champignons et moisissures

Une telle zone contient un très fort taux d'humidité et la roche y est littéralement tapissée de champignons et moisissures, dont certains peuvent être dangereux. La plupart sont comestibles et certains peuvent même s'avérer nutritifs, bien qu'ils aient à peu près aussi bon goût que de la semelle de botte de nain. Naturellement, les fongi dangereux sont à 75 % indétectables dans un tel environnement. Jetez 1d10 et consultez la table suivante pour déterminer la nature exacte de la menace :

1d10	Fongus
1	Obale (voir livre II, page 22)
2-3	1d4 fongi violets
4-5	1d4 criards (jetez de nouveau les dés en consultant la table des monstres errants pour voir quels monstres les criards attirent)
6-7	1d2 phycomides
8	1 ascomoïde
9	1 moisissure brune
10	1 spore gazeuse



Corniche

Certains passages ne sont rien d'autre que d'étroites corniches surplombant de profondes crevasses. Il est possible de se déplacer normalement dans ces zones, mais courir nécessite la réussite d'un test de Dextérité. En cas d'échec, le PJ tombe de la corniche, avec pour résultat une mort certaine ou, si vous préférez, 10d10 points de dégâts. Si les PJ sont attachés par une corde, l'un d'entre eux qui viendrait à glisser peut être retenu par ses compagnons, à condition que ceux qui se trouvent juste devant et derrière lui bénéficient tous deux un test de Force réussi pour ne pas être entraînés à sa suite. Il faut un round complet pour remonter un PJ encordé après sa chute, et ceux qui l'aident ne peuvent ni attaquer ni se défendre contre d'éventuels adversaires.

En cas de combat dans une de ces zones, un coup infligeant à une créature plus de dégâts que le tiers de ses points de vie restants exigent la réussite d'un test de Constitution pour qu'elle ne titube pas. En cas d'échec, il lui faut alors impérativement bénéficier d'un test de Dextérité réussi, sans quoi elle plonge dans le gouffre.



Moisissure puante

Cette menace d'un goût exquis a l'apparence d'un tapis de moisissure innocente sur un mur de caverne ou de galerie. Toutefois, dès qu'une créature à sang chaud s'approche à moins de trois mètres d'elle, cette moisissure projette un nuage d'une puanteur incroyable dans un rayon de dix-huit mètres. Les créatures prises dans l'aire d'effet doivent bénéficier d'un test de Constitution réussi à chaque round, sans quoi elles restent dans la zone et se mettent aussitôt à vomir et à perdre 1d4 points de Constitution pendant 1d4+4 heures, délai durant lequel elles subissent également un malus de -2 à leurs jets de toucher et de dégâts. Trois tests de Constitution réussis d'affilée signifient que la créature est temporairement immunisée contre les effets de la moisissure (en fait, son odorat cesse de fonctionner pendant 1d3 heures). Il est possible de brûler la moisissure puante au rythme d'un round par zone de trois mètres sur trois, mais malheureusement l'odeur est alors encore plus infecte que lorsque la moisissure se défend et nécessite de faire de nouveaux tests de Constitution (même pour ceux qui sont "immunisés") assortis d'un malus de +2 pendant un tour. Le sort *contrôle de la température sur 3 mètres* est un excellent moyen de franchir sans encombre une zone de moisissure puante.



Pierres-rasoirs

Les pierres-rasoirs sont un véritable danger pour qui désire les traverser. Il ne faut jamais dépasser le quart de sa vitesse normale si l'on veut ne courir aucun risque. Au-delà de cette vitesse, un test de Dextérité est exigé. En cas d'échec, les pierres coupantes infligent aux pieds du malheureux 1d8 points de dégâts par tranche de six mètres traversée. Il est très dangereux de courir, car le test de Dextérité s'accompagne alors d'un malus de +4 et les dégâts encourus passent à 1d8+3. Quiconque tomberait ou se verrait poussé subirait également 1d8+3 points de dégâts. L'armure portée diminue tout de même les dégâts, à raison d'un point pour trois points de protection de l'armure (-1 pour une CA 7, -2 pour une CA 4, -3 pour une CA 1, et ainsi de suite).

Le PJ qui subit un total supérieur ou égal à 10 points de dégâts aux pieds doit bénéficier de la réussite d'un test de Constitution à +4 pour parvenir à ignorer la douleur. Si le test est raté, il souffre tellement qu'il est incapable de faire un pas de plus et doit s'arrêter pour panser ses pieds. Un PJ qui ignore la douleur et poursuit sa route inflige des dommages permanents à ses pieds (à partir de 20 points de dégâts), ce qui le rend par la suite incapable de marcher tant qu'il n'a pas reçu l'un des sorts suivants : *soins des blessures critiques, guérison* ou *régénération*. Un PJ immobilisé par l'état de ses pieds ne peut combattre que s'il reste stationnaire. Il lui est possible de jeter des sorts, mais à condition de bénéficier chaque fois d'un test de Constitution réussi.

Notez bien que les montures (mules, etc.), qui sont traditionnellement plus futées que l'aventurier moyen, refuseront absolument de pénétrer dans une zone de pierres-rasoirs.



Perceurs

Toute zone signalée par ce symbole a 80 % de chances d'être infestée par un groupe de 1d6+6 perceurs (jetez 1d6 pour chaque perceur : 1-2 = 2 DV ; 3-4 = 3 DV ; 5-6 = 4 DV).



Point de flux

Il s'agit là de lieux qui focalisent l'énergie magique et qui peuvent être utilisés par n'importe quel magicien comprenant leur secret pour se déplacer instantanément de l'un à l'autre (par téléportation). Les rares sages au courant de leur existence sont incapables de se mettre d'accord quant à savoir s'il s'agit de phénomènes naturels ou s'ils furent autrefois créés par une race souterraine aujourd'hui oubliée (comme les elfes des roches vives). Les PJ ne sauront évidemment pas ce que sont ces points ni comment les utiliser, mais après avoir reçu une brève formation dispensée par les elfes des roches vives (voir page 45 du livre II), n'importe quel PJ magicien pourra utiliser la magie de ce type d'endroit pour se déplacer (en emmenant jusqu'à dix individus avec lui) entre deux points de flux dont il connaît l'existence comme s'il utilisait un sort de *téléportation sans erreur*.



Rocheverre

À certains endroits, la roche des Tréfonds Obscurs semble avoir été fondue, comme par de titanesques puissances magiques ou élémentaires, pour former des surfaces ayant l'aspect du verre. Ces zones sont extrêmement glissantes et dangereuses. Il n'y a qu'en se déplaçant au quart de sa vitesse normale que l'on est assuré de ne pas tomber. Quiconque tente d'aller plus vite doit bénéficier d'un test de Dextérité réussi pour rester debout. Ceux qui tombent glissent sur plus de vingt mètres avant de parvenir à s'arrêter contre un mur (pour déterminer la distance exacte, jetez 1d6 ; ajoutez-y six et multipliez le résultat obtenu par trois, ce qui vous donne le nombre de mètres parcourus). Il y a 15 % de chances de se cogner la tête contre le mur en s'y arrêtant, ce qui provoque 1d4 rounds d'étourdissement (sauf si le personnage porte un heaume). Un PJ à terre ne peut se remettre sur pied que si son joueur obtient moins de la moitié de son score de Dextérité sur 1d20. Aucune monture n'acceptera de traverser une zone de rocheverre.

Un sort de *fracassement* jeté sur une telle zone a 50 % de chances de provoquer un effet "boule de neige", c'est-à-dire qu'une zone de 1d4x100 mètres se retrouve pleine de débris de verre très fins sur lesquels il est possible de se déplacer normalement. Toutefois, si cela ne se produit pas, il y a 20 % de chances que le sort rende la situation plus délicate encore, car la rocheverre se retrouve alors transformée en débris coupants et inégaux, qui ont le même effet que des pierres-rasoirs (voir ci-dessus).



Sol glissant

Cette menace est exactement ce qu'elle semble être : le sol est humide, couvert de moisissures, de décomposition, de cailloux mouillés par le passage d'un ru insignifiant, de substances résiduelles de limaces géantes et autres cubes gélatineux, etc. Il est nécessaire de diminuer sa vitesse de moitié si l'on désire ne pas prendre de risques. Dans le cas contraire, il faut bénéficier de la réussite d'un test de Dextérité pour rester debout, sous peine de tomber et de subir 1d4 points de dégâts. Quiconque tente de courir tombe automatiquement (1d4+2 points de dégâts).



Trous de vers

Une zone de trous de vers ressemble à l'intérieur d'un morceau de gruyère : la galerie est pleine de trous, dans les murs, au plancher et au plafond. Les orifices du plancher sont on ne peut plus visibles, aussi ne représentent-ils pas un véritable danger sauf pour les personnages sans infravision se déplaçant sans lumière (une chute inflige 2d6 points de dégâts). Si les PJ décident de pénétrer dans l'un de ces trous, faites-leur automatiquement rencontrer un (ou des) monstre(s) de votre choix. La vitesse de déplacement est réduite d'un quart dans cette zone, car il faut en permanence contourner des trous ou sauter par-dessus. Des bruits inquiétants en sortent, mais il est difficile de déterminer s'ils viennent du dessus ou du dessous. Il y a 20 % de chances par zone de trous de vers que les PJ y rencontrent un ver pourpre ou un ver de galerie (50 % de chances chacun).



Vases

Il y a 50 % de chances de croiser des vases (ou des gelées) dans une zone signalée par ce symbole. Jetez 1d4 :

1d4	Vase
1	1d3 vases grises
2	1d2 vases cristallines
3	1 gelée moutarde
4	1d2 gelées ocres

Carte de Référence du MD 4 : La Cité de l'Étang de Verre

Caractéristiques des monstres

Derro : CA 6 (base) ou 3 (jaseran derro, targe à pointe, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 3 ; TAC0 17 (16 avec son aklys ou son arbalète légère à répétition) ; #AT 2 ou 1 ; Dég 1d6 + spécial/1d4 (aklys/targe à pointe) ou 1d4 + spécial (fauchard-crochet) ou 1d3 + spécial x2 (carreaux empoisonnés) ; AS peut jeter son aklys et le récupérer dès le round suivant, au corps à corps l'aklys a 1 chance sur 8 de faire trébucher l'adversaire du derro, le fauchard-crochet a 25 % de chances de parvenir au même résultat, carreaux empoisonnés (selon le poison utilisé, un jet de sauvegarde peut avoir comme résultat 2d6 points de dégâts supplémentaires ou une diminution du score de Force, qui tombe à 5, provoquant des ajustements de -2 au toucher et -1 aux dégâts) ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM champion (15) tant que les chefs sont encore en vie, sinon stable (12) ; Int supérieure (13) ; AL CM ; PX 975 chacun. DEX 16.

Derro, savant : CA 6 (base) ou 3 (jaseran derro, targe, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 5 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d4 + spécial (fauchard-crochet) ; AS sorts, le fauchard-crochet a 25 % de chances de faire trébucher l'adversaire ; DS sorts ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM stable (12) ; Int exceptionnelle (15) ; AL CM ; PX 1.400 chacun. Facultés spéciales : *compréhension des langages, lecture de la magie*, connaissances de sage (limitées). DEX 17.

Illithid : CA 5 ; VD 12 ; DV 8+4 ; TAC0 11 ; #AT 4 ; Dég 2 pv + spécial (tentacules) ; AS *décharge mentale* (étourdit toutes les créatures se trouvant prises dans l'aire d'effet - un cône long de 20 m et large de 6 m à son extrémité, contre 1,50 m à son point d'origine - pendant 3d4 rounds sauf si elles bénéficient d'un jet de sauvegarde réussi contre sceptre/bâton/baguette), ses tentacules extraient le cerveau de la victime en 1d4 rounds (si celle-ci résiste), voire 1 seul (si elle est charmée ou sans défense), pouvoirs assimilables à des sorts ; DS pouvoirs assimilables à des sorts ; RM 90 % ; TA M (1,80 m) ; NM champion (15) ; Int géniale (18) ; AL LM ; PX 9.000 chacun. Pouvoirs assimilables à des sorts (comme un mage de niveau 7, utilisables au rythme d'un par round, -4 au jet de sauvegarde de l'adversaire) : *changement de plan, charme-monstres, charme-personne, ESP, lévitation, projection astrale* et *suggestion*.

Ixzan : CA 4 ; VD 3, natation 12 ; DV de 2+2 à 6+6 ; TAC0 19 (DV 2+2), 17 (DV 3+3), 15 (DV 4+4 ou 5+5) ou 13 (DV 6+6) ; #AT 1 ; Dég (morsure) 2d4 (DV 2+2 ou 3+3) ou 3d4 (DV 4+4 à 6+6) ; DS jet de sauvegarde à +4 contre les illusions et les sorts liés à l'élément eau, les armes contondantes inférieures à +3 ne lui infligent que demi-dégâts ; faiblesse spécifique : commence à suffoquer s'il reste hors de l'eau pendant plus d'un tour complet ; TA M (1,50 m d'envergure) pour ceux qui ont 2+2 ou 3+3 DV, G (de 2,10 m à 3 m d'envergure) pour les autres ; NM champion (16) ; Int de supérieure à géniale (de 13 à 18) ; AL CM : PX 120 (DV 2+2), 175 (DV 3+3), 270 (DV 4+4), 420 (DV 5+5) ou 650 (DV 6+6) chacun.

Kuo-toa, ordinaire : CA 4 ou 3 (bouclier) ; VD 9, natation 18 ; DV 2 ; TAC0 18 ; #AT 1 ou 2 ; Dég selon l'arme utilisée +1 (bonus de force) ou 1d4+1/1d4+1 (morsure/dague, bonus de Force) ; DS champ de vision très étendu (180°), détecte les créatures invisibles, astrales ou éthérées, infravision (20 m de portée), détecte les vibrations (à 10 m), rarement surpris (1 chance sur 10), immunisé contre le poison, la paralysie, les illusions et les sorts qui n'affectent que les humains et les demi-humains, l'électricité ne lui inflige que demi-dégâts et les *projectiles magiques* seulement 1 point par projectile, ses sécrétions corporelles ne laissent que 25 % de chances de réussir à toutes les attaques visant à le saisir ou à l'immobiliser (y compris le sort de *toile d'araignée*), bouclier couvert de colle (25 % de chances d'engluer l'arme de l'adversaire) ; faiblesses spécifiques : jet de sauvegarde à -2 contre le feu, -1 au toucher en cas de vive *lumière* ; TA M ; NM élite (13) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 175 chacun. FOR 17.

Kuo-toa, capitaine (guerrier de niveau 10) : CA 4 ou mieux ; VD 9, natation 18 ; DV 10 ; TAC0 11 (10, 9 ou 8 grâce à son bonus de Force) ; #AT 3/2 (arme de contact) ou 1 (harpon) ; Dég selon l'arme + bonus de Force ; AS harpon (dégâts 2d6, empale sa cible si cette dernière ne bénéficie pas de la réussite d'un jet de sauvegarde de 13 ou plus, ce qui la fait tomber à terre et l'étourdit pendant 1d4 rounds, suite à quoi le capitaine peut l'attirer à lui en tirant sur la corde du harpon) ; DS comme un kuo-toa ordinaire ; faiblesses spécifiques : comme un kuo-toa ordinaire ; TA G (2,25 m) ; NM champion (16) ; Int supérieure (14) ; AL NM ; PX 3.000 chacun. Chaque capitaine possède un harpon (50 % de chances qu'il soit magique) et une épée (longue ou bâtarde - chances égales - 50 % de chances qu'elle soit magique). Lancez 1d10 pour déterminer le bonus de l'arme : 1-8 = +1, 9 = +2 et 10 = +3. De plus, chaque arme a 10 % de chances de posséder un pouvoir extraordinaire (reportez-vous à la table appropriée dans l'appendice 3 du Guide du Maître). FOR de 18/01 à 18/00. Tout capitaine a également 25 % de chances d'avoir 1d2 objets magiques divers (choisissez des objets que les guerriers peuvent utiliser, mais évitez ceux qui sont trop puissants, comme les *ceinturons de force de géant*).

Kuo-toa, contrôleur : CA 1 ; VD 18, natation 36 ; VD 7 ; pv 56 ; TAC0 14 ; #AT 4 ; Dég 2d4/2d4/1d4+1/1d4+1 (griffes/griffes/morsure/morsure) ; AS les coups de griffes infligent double dégâts (4d4/4d4) si le contrôleur cherche à assommer sa cible, les créatures assommées restent inconscientes pendant 3d4 rounds ; DS comme un kuo-toa ordinaire ; faiblesses spécifiques : comme un kuo-toa ordinaire ; TA M (1,65 m) ; NM champion (16) ; Int exceptionnelle (15) ; AL NM ; PX 2.000 chacun. DEX 17 ou plus.

Kuo-toa, lieutenant (guerrier de niveau 8) : CA 4 ou mieux ; VD 9, natation 18 ; DV 8 ; TAC0 13 (12, 11 ou 10 grâce à son bonus de Force) ; #AT 3/2 ; Dég selon l'arme + bonus de Force ; AS comme un capitaine ; DS comme un kuo-toa ordinaire ; faiblesses spécifiques : comme un kuo-toa ordinaire ; TA G (2,10 m) ; NM champion (15) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 1.400 chacun. Les lieutenants sont armés comme les capitaine, si ce n'est que leurs armes magiques sont obligatoirement +1 et n'ont aucun pouvoir extraordinaire. FOR de 17 à 18/00.

Kuo-toa, surveillant de niveau 3/3 (guerrier/voleur) : CA 4 (base) ou 3 (bonus de Dextérité) ; VD 9, natation 18 ; DV 3 ; TAC0 17 (16, 15 ou 14 grâce à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég selon l'arme + bonus de Force ; AS talents de voleur (+4 au toucher et dégâts multipliés par deux en cas d'attaque sournoise) ; DS comme un kuo-toa ordinaire plus talents de voleur (déplacements silencieux 15 %, se cacher dans l'ombre 15 %) ; faiblesses spécifiques : comme un kuo-toa ordinaire ; TA M (1,80 m) ; NM fanatique (17) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 420 chacun. DEX 15 et FOR 17 ou plus (possibilité de Force exceptionnelle). Ces kuo-toas sont bien évidemment armés d'un fouet, mais également d'une épée, longue ou courte (75 % de chances/25 % de chances) ; cette arme a 10 % de chances d'être +1. De plus, ils ont 5 % de chances de posséder un petit objet magique.

Kuo-toa, surveillant de niveau 4/4 (guerrier/voleur) : CA 4 (base) ou 2 (bonus de Dextérité) ; VD 9, natation 18 ; DV 4 ; TAC0 16 (15, 14 ou 13 grâce à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég selon l'arme + bonus de Force ; AS talents de voleur (+4 au toucher et dégâts multipliés par deux en cas d'attaque sournoise) ; DS comme un kuo-toa ordinaire plus compétences de voleur (déplacements silencieux 20 %, se cacher dans l'ombre 20 %) ; faiblesses spécifiques : comme un kuo-toa ordinaire ; TA M (1,80 m) ; NM fanatique (18) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 650 chacun. DEX 16 et FOR 17 ou plus (possibilité de Force exceptionnelle). Ils sont armés comme des surveillants de niveau 3/3 sauf que leur arme a 15 % de chances d'être magique et qu'ils ont 15 % de chances de posséder un petit objet magique utile.

Kuo-toa, surveillant de niveau 5/5 (guerrier/voleur) : CA 4 (base) ou 1 (bonus de Dextérité) ; VD 9, natation 18 ; DV 5 ; TAC0 15 (14, 13 ou 12 grâce à son bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég selon l'arme + bonus de Force ; AS talents de voleur (+4 au toucher et dégâts multipliés par trois en cas d'attaque sournoise) ; DS comme un kuo-toa ordinaire plus compétences de voleur (déplacements silencieux 25 %, se cacher dans l'ombre 25 %) ; faiblesses spécifiques : comme un kuo-toa ordinaire ; TA M (1,80 m) ; NM sans peur (19) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 975 chacun. DEX 17 et FOR 17 ou plus (possibilité de Force exceptionnelle). Ils sont armés comme des surveillants de niveau 3/3 sauf que leur arme a 25 % de chances d'être magique (90 % de chances qu'elle soit +1, sinon +2) et qu'ils ont 40 % de chances de posséder un objet magique divers.

Carte de Référence du MD 4 :
Système d'effondrement de la société des kuo-toas

Les actes qui suivent permettent aux PJ de gagner des points d'effondrement de la société de la Cité de l'Étang de Verre (PES). Certains de ces objectifs sont incontournables ; ils sont indiqués en **caractères gras.**

Actions permettant de gagner des PES

- Destruction de la porte principale (5) : 4 PES.
- Mort de 50 % ou plus des derros de la cité : 4 PES.
- Mort de 80 % ou plus des derros de la cité : 4 PES supplémentaires venant se rajouter aux précédents.
- Libération des esclaves : 1 PES par tranche de 10 esclaves libérés.
- Libération des géants des pierres charmés : 1 PES par géant libéré.
- Pollution de l'Étang de Repos (12) : 10 PES, mais les prêtres font disparaître la pollution en moins de 12 heures grâce à des sorts de *purification (de la nourriture et) des boissons*, et les PES sont perdus sauf si l'étang est pollué à nouveau ou rendu inutilisable.
- Pollution ou destruction des bassins de culture (18) : 4 PES par bassin rendu inutilisable. Un simple problème de pollution est réglé par les prêtres dans les 12 heures qui suivent à l'aide de sorts de *purification (de la nourriture et) des boissons*. Les PES ne peuvent être gagnés que si la flore et la faune des bassins sont définitivement détruites.
- Pour chaque contrôleur tué : 2 PES.
- Pour chaque illithid tué : 2 PES.
  Si Zanticor est tué : 2 PES supplémentaires.
  Si Ilsenzendren est tué : 2 PES supplémentaires.
- Pour chaque kuo-toa fou libéré de l'asile (14) : 3 PES.
- Pour chaque jeteur de sorts ou mutant ixzan tué : 1 PES.
- Pour chaque duc tué : 8 PES **(objectif incontournable).**
- Si le prêtre-roi est tué : 20 PES **(objectif incontournable).**
- Pour chaque prêtre de niveau 7 ou plus tué : 1 PES.
- Destruction de la statue de Blibdoolpoolp dans le Dôme de l'Étang de Verre (26) : 10 PES **(objectif incontournable).**
- Acquisition de la *couronne de domination des derros* : 2 PES.
  Utilisation de la *couronne* pour retourner les derros contre les kuo-toas : 2 PES par tranche de 5 derros affectés de la sorte.
  Utilisation des derros renégats pour combattre les kuo-toas : 2 PES s'il y a moins de 11 derros, sinon 4 PES.
- Destruction des jeunes dans leur bassin (19), pollution de ce point d'eau, etc. : 4 PES (notez toutefois que ces jeunes sont incapables de se défendre et que leur exécution pourrait valoir un malus de PX aux PJ d'alignement bon).
- Vandalisme, destruction, etc. du Temple de la Haine (15) : 4 PES.
- Destruction de la statue de Blibdoolpoolp aux Bassins des Sacrifiés (16) : 3 PES.

Succès partiel

Il faut obtenir un minimum de 100 PES pour que la société des kuo-toas se désagrège totalement. Néanmoins, les résultats du travail de sape des PJ commencent à se faire sentir dès que ces derniers obtiennent 50 PES :

Total de PES	Effet
50	Les kuo-toas ordinaires subissent un malus de -1 au toucher et aux dégâts.
60	Tous les kuo-toas (à l'exception des contrôleurs et des prêtres) ont un malus de -1 aux jets de sauvegarde contre la *terreur* et aux sorts diminuant les capacités physiques (*rayon d'affaiblissement*, etc.).
70	Blibdoolpoolp est insatisfaite de ses fidèles, et les prêtres de niveau inférieur à 10 ne peuvent remémoriser que des sorts de 1er ou de 2ème niveau. Cet effet se prolonge pendant une semaine après que le total de PES a atteint 70 ou plus.
80	10 % des kuo-toas ordinaires sombrent dans la folie. Ils tuent 10 % de leurs semblables et tombent ensuite dans le coma (incapables de combattre davantage). Les kuo-toas de plus grande importance (à l'exception du prêtre-roi et des ducs) ont 5 % de chances d'être également affectés de la sorte.
90	Blibdoolpoolp est très insatisfaite. Seul le prêtre-roi peut désormais mémoriser des sorts supérieurs au 3ème niveau, et les prêtres ne peuvent jeter de sorts que s'ils bénéficient d'un test de Sagesse réussi, et ce même s'ils utilisent des parchemins (pour ceux qui en ont).
100	La société des kuo-toas cesse d'exister (voir livre II, pages 46 et 64), à condition que les PJ aient également rempli les trois objectifs incontournables (dans le cas contraire, un semblant de cohésion sociale parvient encore à être maintenu).

Points d'expérience

Les PJ gagnent un bonus de 5.000 PX s'ils arrivent à rassembler un total de 50 PES, et 5.000 PX supplémentaires lorsqu'ils parviennent à 100 PES.

Carte de Référence du MD 5 : La Reine Sanguinaire (puissance intermédiaire)

Les aboleths vénèrent la Reine Sanguinaire, en qui ils voient leur créatrice. On dit que cette horreur, qui ressemble à un énorme aboleth sans tentacules et sans presque aucun trait caractéristique, résiderait dans le Plan Extérieur de Baator, sur l'étage de Minauros. Le "sang" de la reine (en réalité, un énorme nuage de mucus) tourne continuellement autour d'elle et du vaste marécage dans lequel vit son grand corps immobile.

Notes d'interprétation : L'unique préoccupation de la Reine Sanguinaire consiste à contrôler tous les êtres dont elle a conscience et à toujours étendre la portée de ses facultés de *domination*. Elle ne suit là aucun motif spécifique ; pour elle, la domination est une fin en soi, pas un moyen d'atteindre un autre objectif. Heureusement, malgré l'intensité de son désir, la Reine Sanguinaire reste une divinité léthargique. Elle passe bien plus de temps à nager dans une béate torpeur où se multiplient ses rêves de domination qu'à agir pour les faire devenir réalité. On dit que ses œufs, qu'elle ne pond que très rarement, sont envoyés sur le Plan Primaire, où ils donnent naissance aux plus grands des savants aboleths. Il est extraordinairement rare que la Reine Sanguinaire envoie un avatar quelque part, et elle ne le fait généralement que pour prévenir la destruction totale d'une grande cité d'aboleths.

Caractéristiques : Alignement de la divinité : LM ; alignement des fidèles : LM (aboleths) ; sphères d'intérêt de la divinité : domination, oppression ; symbole de la divinité : une sphère de mucus entourée de quelques gouttes supplémentaires.

Avatar de la Reine Sanguinaire (magicien de niveau 16, prêtre de niveau 16)
L'avatar de la Reine Sanguinaire prend la forme d'un gigantesque aboleth sans tentacules et à la peau grise couverte de taches. Il utilise uniquement des sorts appartenant aux sphères auxquelles ses prêtres ont accès (voir ci-dessous) ; ses sorts de magicien peuvent être choisis parmi toutes les écoles, avec les restrictions suivantes : il n'emploie jamais de sorts de feu ni de sorts de nécromancie de niveau 5 ou plus.

FOR 16	DEX 10	CON 16
INT 19	SAG 19	CHA 16
DP 3, natation 24	TA T (12 m)	RM 25 %
CA 0	DV 18	pv 144
#AT 0	TAC0 non applicable	Dég 0

Attaques et défenses spéciales : La Reine Sanguinaire peut faire usage de son pouvoir de *mise en esclavage* jusqu'à de dix fois par jour. À chaque tentative, la créature affectée (qui doit être distante de moins de 60 mètres) a droit à un jet de sauvegarde à -4 pour conserver sa liberté de penser. Les créatures réduites en esclavage par la reine exécutent à la lettre le moindre de ses ordres, qu'elle leur communique par voie télépathique. Elle peut tracer des *symboles de désespoir* et *de domination* (deux de chaque par jour). Une fois par tour, elle est capable de cracher une grosse bulle de mucus à trente mètres de distance. Cette bulle atteint une zone de trois mètres de côté ; toute créature prise dans l'aire d'effet doit bénéficier de la réussite d'un jet de sauvegarde (assorti d'un malus de -4) contre sceptre/bâton/baguette pour ne pas être immobilisée comme par une *baguette de boules gluantes* (voir livre II, page 57). Une fois par jour, elle peut appeler 1d3 savants aboleths et 1d4+4 aboleths normaux. Elle est totalement immunisée contre les illusions, la magie liée à l'élément eau et les sorts permettant de l'asservir mentalement (*charme, domination*, etc.). Sa peau épaisse et caoutchouteuse la protège totalement contre les armes contondantes de tout type. Les armes tranchantes ne peuvent l'affecter si leur bonus magique est inférieur à +2, et encore ne lui infligent-elles que demi-dégâts.

Devoirs du clergé
Les savants aboleths prêtres-magiciens qui servent la Reine Sanguinaire ont pour rôle de mettre à profit la moindre opportunité de réduire en esclavage toutes les créatures avec lesquelles ils entrent en contact, mais aussi de dominer la société des aboleths dans les grandes cités que ces créatures occupent au cœur des Tréfonds Obscurs. Les victimes sacrifiées doivent être offertes à la Reine Sanguinaire à dates bien définies, ces jours étant souvent liés au calendrier lunaire. Une fois par an, la reine doit recevoir un sacrifice de jeteurs de sorts de niveau 7 ou plus ou de créatures possédant des pouvoirs innés et ayant au moins 7 DV.

Prêtres : Minimum de 15 en Sagesse et en Intelligence ; alignement LM ; aboleth (aucune autre race possible). Aucune restriction en ce qui concerne les armes (mais les armes naturelles sont quasiment toujours utilisées). Sphères autorisées : Charme, Climat, Convocation, Divination, Élémentaire (Air), Élémentaire (Eau), Élémentaire (Terre), Garde, Générale, Loi, Protection, Soleil (accès limité, et uniquement aux sorts inverses). Niveau maximum : 12ème. Les prêtres aboleths ne bénéficient d'aucun pouvoir spécifique et ne peuvent pas contrôler les morts-vivants.

Ilxendren (puissance moindre)

Ilxendren est le principal dieu des ixzans, cousins d'eau douce des ixitxachitl et qui vivent dans les Tréfonds Obscurs. Cette divinité est représentée sous la forme d'une gigantesque raie manta vampire, aux yeux rouges et luisants, dotée d'une longue queue dont l'extrémité bleue est couverte de pointes, nageant dans un lac fétide sur un plan inconnu. Les ixzans croient qu'Ilxendren est leur créateur, mais il n'est pas évident que les ixitxachitl pensent de même.

Notes d'interprétation : Ilxendren est incroyablement arrogant et n'éprouve que mépris pour toutes les races, à l'exception de celle des aboleths (qu'il admire et craint en même temps). Il exige de ses sujets qu'ils inspirent la terreur à toutes les espèces marines des régions qu'ils habitent (aboleths exceptés). Il encourage activement l'arrogance, les comportements capricieux et la cruauté gratuite. Ce dieu envoie parfois un avatar aider un groupe d'ixzans (prêtres et vampires ou mutants) à provoquer des ravages au sein d'une espèce nouvellement découverte. Il est plus rare qu'il vienne mettre à mal une communauté d'ixzans, mais cela arrive (peut-être pour les punir de n'avoir pas été assez agressifs, ou par simple plaisir de se montrer cruel sans raison).

Caractéristiques : Alignement de la divinité : CM ; alignement des fidèles : CM (ixzans ; ixitxachitl ?) ; sphères d'intérêt de la divinité : cruauté, mutation, vampirisme ; symbole de la divinité : des yeux rouges et luisants en amande plus une queue bleue munie de pointes.

Avatar d'Ilxendren (guerrier de niveau 13, magicien de niveau 14, prêtre de niveau 12)
L'avatar d'Ilxendren a exactement l'apparence décrite ci-dessus. Il utilise les sorts des sphères auxquelles ses prêtres ont accès (voir ci-dessous) et ses sorts de magicien sont limités aux sphères suivantes : abjuration, altération, évocation et nécromancie.

FOR 18/50	DEX 17	CON 18
INT 19	SAG 18	CHA 16
DP 3, natation 24	TA E (4,50 m d'envergure)	RM 25 %
CA 0	DV 15	pv 120
#AT 4	TAC0 5	Dég 4d4x2 (morsure) 2d6 + spécial x2 (queue)

Attaques et défenses spéciales : La morsure d'Ilxendren draine deux niveaux à ses victimes (pas de jet de sauvegarde). Le venin transmis par les pointes de sa queue délivre 2d8 points de dégâts supplémentaires, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre le poison. L'avatar bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les illusions et les sorts élémentaires liés à l'eau et à la terre, mais subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les sorts liés à l'élément feu. Il peut utiliser les pouvoirs suivants, une fois par jour, au rythme d'un par round (au 20ème niveau) : *affaiblissement, cône de froid, mur de glace* et *tempête glaciale*. Une fois par jour, Ilxendren peut convoquer un élémental d'eau (16 DV, maximum de pv, soit 128) qui le sert pendant six tours. L'avatar est immunisé contre les armes non-magiques et les armes contondantes magiques ne lui infligent que demi-dégâts.

Devoirs du clergé
Les prêtres d'Ilxendren sont excessivement cruels et capricieux. Leur soif de sang les pousse à sacrifier des créatures intelligentes à leur dieu. Ils aiment faire usage de leur force pour se faire respecter, mais craignent les ixzans vampires et leur sont soumis.

Prêtres : Minimum de 9 en Sagesse ; alignement CM ; ixzan (et peut-être ixitxachitl). Aucune restriction en ce qui concerne les armes (mais les armes naturelles sont quasiment toujours utilisées). Sphères autorisées : Chaos, Charme, Climat (accès limité), Combat, Divination (accès limité), Élémentaire (Eau), Générale, Nécromancie (sorts inverses), Protection, Soleil (sorts inverses). Niveau maximum : 8ème. Les prêtres ixzans ne bénéficient d'aucun pouvoir spécifique, mais ils peuvent contrôler les morts-vivants comme s'ils avaient quatre niveaux de moins.



Carte de Référence du MD 6 :
Le Grand Savant

Le Grand Savant : CA 8 ; VD 0 ; DV 40 ; pv 300 ; TAC0 non applicable ; #AT 0 ; Dég 0 ; AS sorts, pouvoirs spécifiques ; DS sorts, pouvoirs spécifiques ; faiblesse spécifique : immobile ; RM 40 % ; TA T (12 m de long) ; NM sans peur (20) ; Int supra-géniale (20) ; AL LM ; PX spécial (voir livre III, page 64).

Le Grand Savant possède les pouvoirs suivants, utilisables à volonté :

- *Domination*, sans la moindre limite quant au nombre de créatures qu'il peut réduire en esclavage ;
- Sécrète un nuage de mucus même lorsqu'il ne se trouve pas sous l'eau ;
- *Blessures critiques* à moins de 12 mètres ;
- *Charme-monstres*.

Deux fois par jour, il peut cracher un golem de Shaboath (voir le livret des monstres), ce qui nécessite un round complet. Le corps empli d'eau du Grand Savant compte comme une grande étendue d'eau pour ce qui est des pouvoirs des élémentaux d'eau et des golems de Shaboath. Le Grand Savant a également la capacité innée de *détection de l'invisibilité* dans un rayon de quarante mètres.

Il possède également les défenses suivantes :

- Immunité contre les gaz ;
- Immunité contre la métamorphose ;
- Immunité contre la cécité et la surdité ;
- Immunité contre les sorts *débilité mentale* et *tueur fantasmatique*.

Sorts de prêtre (au 12ème niveau) : *bénédiction, injonction, imprécation, protection contre le bien, ténèbres* (x2) ; *discours captivant, immobilisation des personnes* (x2), *peau d'écorce sanctification** ; *contrôle des émotions**, *dissipation de la magie* (x2), *glyphe de garde, ténèbres éternelles* ; *action libre, immunité contre les sorts, manteau de terreur* ; *dissipation du bien, vision véritable* ; *animation d'un objet, conjuration d'animaux*.

Sorts de magicien (au 18ème niveau) : *force fantasmatique, moquerie, mur de brouillard* (x2), *projectile magique* ; *force fantasmatique améliorée, nuage puant, poussière scintillante, rayon débilitant, toile d'araignée* ; *dissipation de la magie* (x2), *éclair, lenteur, force spectrale* ; *confusion, émotion (peur), métamorphose d'autrui, monstres d'ombre, tueur fantasmatique* ; *animation des morts, conjuration d'élémental (air, terre ou eau), débilité, immobilisation de monstres, mur de force* ; *conjuration d'animaux, convocation de monstres IV, répulsion* ; *convocation de monstres V, mot de pouvoir : étourdissement, renvoi des sorts* ; *convocation de monstres VI, mur prismatique* ; *convocation de monstres VII*.

Tout coup porté au Grand Savant à l'aide d'une arme tranchante fait gicler suffisamment de fluide corporel pour asperger l'attaquant (s'il se trouve à moins de 9 mètres). Cette substance est très acide et inflige 2d10 points de dégâts (ou deux fois moins en cas de jet de sauvegarde réussi contre sceptre/bâton/baguette). De plus, quiconque combat le Grand Savant au corps à corps doit bénéficier de la réussite d'un jet de sauvegarde contre sort chaque fois qu'il le touche (même avec une arme), sans quoi sa peau se transforme en membrane translucide, comme s'il avait été attaqué par un aboleth (voir les caractéristiques de l'aboleth de l'autre côté de cette fiche).

Carte de Référence du MD 6 :
Caractéristiques des monstres de la Grande Shaboath

Aboleth : CA 4 ; VD 3, natation 18 ; DV 8 ; TAC0 13 ; #AT 4 ; Dég 1d6 + spécial x4 (tentacules) ; AS *domination* (trois fois par jour, une créature par tentative, portée 10 mètres, jet de sauvegarde contre sort pour résister), illusions (qui sont visuelles, mais aussi auditives, olfactives, etc.), toxine (tout contact avec un tentacule d'aboleth transforme la peau de la victime en membrane translucide, et ce en 1d4+1 rounds, suite à quoi l'individu subit alors 1d12 points de dégâts par round où cette membrane n'est pas immergée dans de l'eau froide, jet de sauvegarde contre sort pour résister, transformation arrêtée par *guérison des maladies*, la peau retrouve son aspect normal avec *soins des blessures sérieuses*) ; DS nuage de mucus (30 cm autour du corps de l'aboleth, quiconque en respire sans réussite d'un jet de sauvegarde contre le poison devient capable de respirer sous l'eau mais plus dans l'air ambiant, et ce pendant 1d3 heures) ; TA E (6 m de long) ; NM élite (13) ; Int supérieure (14) ; AL LM ; PX 5.000 chacun.

Aboleth, savant : CA 2 ; VD 3, natation 18 ; DV 12+12 ; TAC0 7 ; #AT 4 ; Dég 1d6 + spécial x4 (tentacules) ; AS sorts, glyphes d'aboleth, frénésie lorsqu'il tombe à 12 pv ou moins (les dégâts des tentacules sont multipliés par deux, nouvelle attaque : coup de tête, une fois par round à -4 au toucher, pour 4d6 points de dégâts, et quiconque est atteint par cette attaque doit bénéficier de la réussite d'un test de Dextérité pour ne pas être renversé et étourdi pendant 1d3 rounds), *domination* (trois fois par jour, une créature par tentative, portée 30 mètres, réussite d'un jet de sauvegarde contre sort à -2 pour résister, quiconque se fait dominer tombe aussitôt sous le contrôle télépathique du savant), toxine (comme un aboleth ordinaire) ; DS sorts, glyphes d'aboleth, nuage de mucus (comme un aboleth ordinaire), détection de l'invisible (75 % de chances, dans un rayon de 20 m) ; faiblesses spécifiques : ne peut pas jeter de sorts lorsqu'il se trouve en état de frénésie (voir ci-dessus), ne peut utiliser aucun sort en rapport avec le feu et n'a qu'un accès limité aux sorts de nécromancie ; TA E (6 m de long) ; NM champion (16) ; Int d'exceptionnelle à supra-géniale (15 à 19) ; AL LM ; PX de 13.000 à 15.000. Sorts détaillés dans le texte. Tous les savants aboleths des Grandes Tours valent 15.000 PX chacun. Les autres valent 13.000 ou 14.000 PX en fonction du niveau de jeteur de sorts qu'ils ont atteint (14.000 à partir du niveau 9).

Anguille, murène géante : CA 4 ; VD natation 6 ; DV de 5 à 5+12 ; TAC0 15 ; #AT 1 (2) ; Dég 2d4 (morsure) ou 1d4+2/1d4 (verrouillage des mâchoires/queue) ; AS verrouillage des mâchoires (sur un score pour toucher supérieur de 4 points ou plus à celui qui est nécessaire pour atteindre la cible, la murène referme ses mâchoire sur sa proie et ne la relâche plus, lui infligeant 1d4+2 points de dégâts par round), maladie (automatique en cas de verrouillage des mâchoires ; le membre mordu gonfle au bout de 1d12+12 heures, ce qui aboutit à une perte de 2 points de Dextérité, et pourrit en 1d4+4 jours), coup de queue (uniquement employé lorsque les mâchoires de la murène sont verrouillées, mais pas nécessairement contre le même adversaire) ; DS peut survivre à l'air libre pendant 1d10+10 rounds avant de commencer à suffoquer, immunisée contre toutes les formes de terreur et de maladie, bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques magiques diminuant la force physique (*rayon débilitant, faiblesse*, etc.) ; TA de G à E (de 2,40 à 6 m de long) ; NM stable (12) ou sans peur (20) une fois les mâchoires verrouillées ; Int animale (1) ; AL NM ; PX 420 (de 5 à 5+3 DV) ou 650 (de 5+4 à 5+12 DV) chacune.

Derro, savant (5 DV) : CA 6 (base) ou 2 (jaseran derro lourd, targe, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 5 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d4 + spécial (fauchard-crochet) ; AS sorts, le fauchard-crochet a 25 % de chances de faire trébucher l'adversaire ; DS sorts ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM stable (12) ; Int exceptionnelle (15) ; AL CM ; PX 1.400 chacun. DEX 16. Sorts détaillés dans le texte.

Derro, savant (6 DV) : CA 5 (base) ou 2 (jaseran derro lourd, bonus de Dextérité) ; VD 9 ; DV 6 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d4 + spécial (fauchard-crochet) ; AS sorts, le fauchard-crochet a 25 % de chances de faire trébucher l'adversaire ; DS sorts ; RM 30 % ; TA P (1,20 m) ; NM stable (12) ; Int exceptionnelle (16) ; AL CM ; PX 3.000 chacun. DEX 17. Sorts détaillés dans le texte.

Élémental d'eau : CA 2 ; VD 6, natation 18 ; DV 12 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 5d6 (vague) ; DS immunisé contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +2 ; faiblesse spécifique : repoussé par un sort de *protection contre le mal* ou *protection contre le bien* ; TA G (3,60 m de haut) ; NM sans peur (20) ; Int faible (7) ; AL N ; PX 6.000 chacun.

Géant, fomorian : CA 3 (fourrures) ; VD 9 ; DV 13+3 ; TAC0 7 ; #AT 1 ; Dég 2d8+8 (gros gourdin, bonus de Force) ; AS surprise (-2 au jet de l'adversaire) ; DS rarement surpris (1 chance sur 10) ; TA E (4 m) ; NM élite (14) ; Int moyenne (8) ; AL NM ; PX 6.000 chacun.

Humain, guerrier *dominé* (niveau 5 ou 6) : CA 5 (base) ou 4 (cotte de mailles, bouclier) ; VD 9 ; pv 5d10 ou 6d10 ; TAC0 16 (niveau 5) ou 15 (niveau 6) ; #AT 1 ou 2 (arc) ; Dég selon l'arme utilisée ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int moyenne (de 8 à 10) ; AL variable (n'importe lequel) ; PX 175 (niveau 5) ou 270 (niveau 6) chacun. Ces guerriers sont armés de la manière suivante :

- 20 % d'entre eux ont une épée longue et un arc court ;
- 40 % ont une épée longue et un arc long ;
- 10 % ont une épée à deux mains (CA 5) et une dague ;
- 10 % ont un fléau de fantassin, un poignard et arc long composite ;
- 20 % ont une épée longue, un filet et une dague.

Humain, guerrier *dominé* (niveau 7 ou 8) : CA 3 (base) ou 2 (armure de plates, bouclier) ; VD 6 ; pv 7d10 ou 8d10 ; TAC0 14 (niveau 7) ou 13 (niveau 8) ; #AT 3/2 ou 2 (arc) ; Dég selon l'arme utilisée ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int moyenne (de 8 à 10) ; AL variable (n'importe lequel) ; PX 650 (niveau 7) ou 975 (niveau 8) chacun. Ces guerriers sont armés de la manière suivante :

- 20 % d'entre eux ont une épée longue et un arc court ;
- 20 % ont une épée longue, un poignard et un arc long ;
- 10 % ont une bardiche, une dague et une masse de fantassin ;
- 20 % ont une épée à deux mains (CA 3) et une dague ;
- 10 % ont un fléau de fantassin, un poignard et arc long composite ;
- 10 % ont une épée longue, un filet et une dague ;
- 10 % ont une épée bâtarde, une masse de fantassin, une dague et un arc court.

Caractéristiques et chances de posséder des objets magiques dépendent du niveau du guerrier :

Niveau	FOR	DEX	CON	A.mag.	Div.
5	10+1d8	8+1d10	8+1d10	10 %	1 %
6	12+1d6	10+1d8	10+1d8	15 %	5 %
7	12+1d6	12+1d6	10+1d8	25 %	15 %
8	14+1d4	12+1d6	14+1d4	40 %	25 %

Les caractéristiques peuvent modifier les points de vie, la Classe d'Armure, le TAC0, les dégâts infligés, etc. Les guerriers ayant 18 en Force bénéficient d'un jet de Force exceptionnelle. "A.mag." représente la chance que le guerrier a de posséder une arme magique (de corps à corps), à moins qu'il ne s'agisse d'une armure ou d'un bouclier. Tous ces objets ont 90 % de chances d'être +1, et 10 % de chances d'être +2 (modifiez ces probabilités de 5 % à l'avantage de l'objet +2 par niveau au-dessus du 5ème). "Div." représente la chance que le guerrier a de posséder un objet magique divers de votre choix (comme une *potion de grands soins*, un *anneau de résistance au feu*, un *fétiche antipoison* +2, etc.). Environ un quart de ces guerriers sont des femmes.

Illithid : CA 5 ; VD 12 ; DV 8+4 ; TAC0 11 ; #AT 4 ; Dég 2 pv + spécial (tentacules) ; AS *décharge mentale* (étourdit toutes les créatures se trouvant prises dans l'aire d'effet - un cône long de 20 m et large de 6 m à sa base, contre 1,50 m à son point d'origine - pendant 3d4 rounds sauf si elles bénéficient de la réussite d'un jet de sauvegarde contre sceptre/bâton/baguette), ses tentacules extraient le cerveau de la victime en 1d4 rounds (si elle résiste), voire 1 seul (si elle est charmée ou sans défense), pouvoirs assimilables à des sorts ; DS pouvoirs assimilables à des sorts ; RM 90 % ; TA M (1,80 m) ; NM champion (15) ; Int géniale (18) ; AL LM ; PX 9.000 chacun. Pouvoirs assimilables à des sorts (comme un mage de niveau 7, utilisables au rythme d'un par round, -4 au jet de sauvegarde de l'adversaire) : *changement de plan, charme-monstres, charme-personne, ESP, lévitation, projection astrale* et *suggestion*.

Ixzan, magicien : CA 4 ; VD 3, natation 12 ; DV 5+5 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3d4 (morsure) ; AS sorts ; DS sorts, jet de sauvegarde à +4 contre les illusions et les sorts liés à l'élément eau, les armes contondantes inférieures à +3 ne lui infligent que demi-dégâts, peut pratiquer la magie malgré un sort de *silence* ; TA G (2,40 m d'envergure) ; NM champion (16) ; Int géniale (17) ; AL CM ; PX 650 (de niveau 1 à 4), 975 (de niveau 5 à 8) ou 1.400 (niveau 9 ou plus) chacun. Sorts détaillés dans le texte.

Troll, garde : CA 2 (armure de plates en fer) ; VD 12 ; DV 6+6 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (griffes/griffes/morsure) ; AS même tranchés, ses membres continuent d'attaquer ; DS régénération (3 pv/round, à partir du 3ème round après qu'il a été blessé), son armure le protège de la plupart des dégâts provoqués par le feu ou l'acide ; faiblesse spécifique : ne peut se régénérer des dégâts infligés par le feu ou l'acide ; TA G (2,70 m) ; NM sans peur (18) ; Int faible (6) ; AL CM ; PX 1.400 chacun.

Zombi, juju : CA 6 ; VD 9 ; DV 3+12 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3d4 (poing) ou selon l'arme utilisée ; AS initiative normale, attaque comme un monstre à 6 DV ; DS immunisé contre les armes non-magiques, les armes contondantes et perforantes magiques ne lui infligent que demi-dégâts, immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme* et *immobilisation*, ainsi que contre le froid, le poison, les sorts de mort, les illusions, les pouvoirs psioniques, les sorts qui affectent l'esprit, l'électricité et les *projectiles magiques*, le feu ne lui inflige que demi-dégâts, escalade (92 %) ; faiblesse spécifique : peut être repoussé (comme un spectre) ; TA M (1,80 m) ; NM sans peur (20) ; Int faible (7) ; AL NM ; PX 975 chacun.

Occupants des habitations de Shaboath

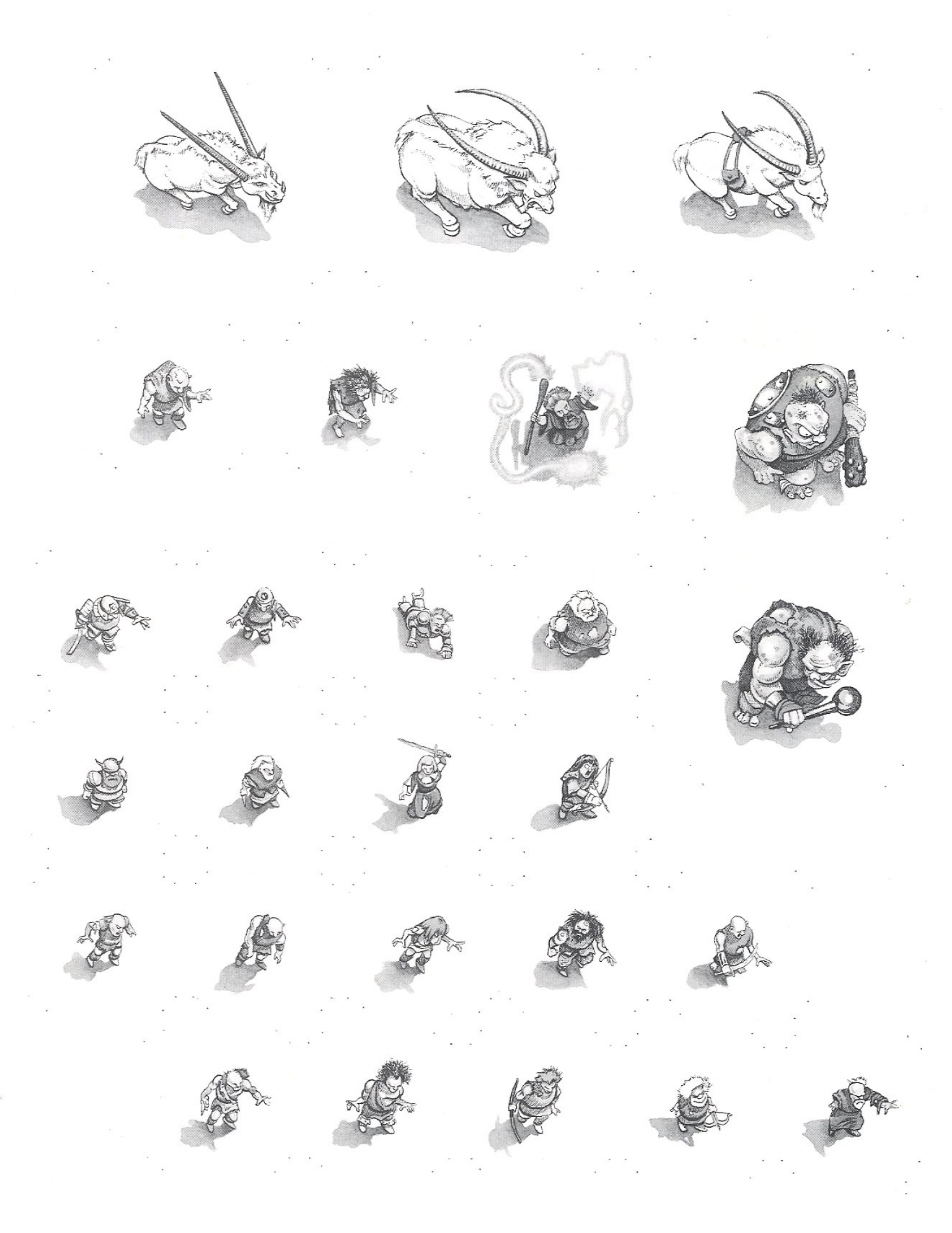
Pour tous les bâtiments de la Grande Shaboath qui ne sont pas détaillés sur la **carte 30**, utilisez la table suivante afin de déterminer leurs occupants :

1d20	Occupants
1	vide
2-5	1 aboleth
6-7	1d4 kuo-toas (ordinaires)
8	famille de kuo-toas : 1 capitaine ou 1 lieutenant (50 % de chances chacun) et 1d4+2 kuo-toas ordinaires
9	1d2 surveillants kuo-toas de niveau 3/3 et 1d4+1 kuo-toas ordinaires
10	1 illithid
11-12	1d2 illithids
13	bâtiment en ruine
14	entrepôt
15	1d4+2 derros ordinaires
16	1d4+1 derros ordinaires et 1 savant derro (6 DV)
17	1d4 esclaves surveillés par 1 aboleth ou 1 illithid (50 % de chances chacun)
18	1 fomorian
19	1 aboleth
20	1 savant aboleth









Aboleth, savant

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Couvée/Communauté
CYCLE ACTIF :	Indifférent (nuit)
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	D'exceptionnelle à supra-géniale (15-19)
TRÉSOR :	F, U
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	3, natation 18
DÉS DE VIE :	12+12
TAC0 :	7
NOMBRE D'ATTAQUES :	4
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1d6 + spécial (x4)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sorts, glyphes d'aboleth, frénésie, *domination*, venin (tentacules)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Sorts, glyphes d'aboleth, nuage de mucus, détection de l'invisibilité (75 %, dans un rayon de 18 m)
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (6 m de long)
MORAL :	Champion (16)
VALEUR PX :	13.000
Jeteur de sorts (niveau 9+)	14.000
Créateur de *glyphes complexes de maître*	15.000



Extrêmement puissants, les savants aboleths sont les jeteurs de sorts de leur espèce. Sur le plan physique, ils ressemblent aux aboleths ordinaires, mais les protubérances osseuses qui ornent leur tête sont particulièrement proéminentes et protègent leur crâne plus développé. De plus, leurs tentacules, d'un cuir très dur, voient leur surface s'orner de protubérances calcifiées, ce qui explique leur meilleure Classe d'Armure. Comme tous les aboleths, ce sont des créatures amphibies.

Les savants aboleths peuvent jeter des sorts de prêtre et de magicien. Ils sont capables d'atteindre le 12ème niveau en tant que prêtres, le 14ème en tant que magiciens. Si les aboleths ordinaires peuvent devenir prêtres de Juiblex, le Seigneur des Limons, ou de la déesse des aboleths connue sous le nom de Reine Sanguinaire, les savants vénèrent presque exclusivement cette dernière. En tant que prêtres, ils ont accès aux sphères suivantes : Charme, Climat, Convocation, Divination, Élémentaire (Air, Eau et Terre), Garde, Générale, Loi, Protection et Soleil (accès mineurs, et uniquement aux sorts inverses). En tant que magiciens, il est extrêmement rare qu'ils se spécialisent, bien que certains deviennent parfois enchanteurs pour tirer le meilleur parti de leur affinité naturelle avec les sorts de type enchantement/charme. Mais même ceux qui ne se spécialisent pas subissent des restrictions quant aux sorts auxquels ils ont droit. Ils ne peuvent utiliser de sort lié au feu, sous quelque forme que ce soit, et les sorts de nécromancie leurs posent également des problèmes (ils ne peuvent les jeter qu'avec de grandes difficultés, ce qui procure un bonus de +2 au jet de sauvegarde de la victime, et sont de toute manière limités aux sorts de niveau 4 ou moins dans cette école).

Le score d'Intelligence d'un savant aboleth est déterminé par le jet de 1d5+14. De même, son score de Sagesse est déterminé par le jet de 1d4+14 mais ne lui confère aucun sort supplémentaire. Pour déterminer le niveau d'un savant, lancez 1d100 à deux reprises et référez-vous à la table qui suit. Si nécessaire, le plus faible score doit toujours être réévalué à la hausse pour qu'il n'y ait pas plus de trois niveaux d'écart entre les deux disciplines. Par exemple, si les jets de dés indiquent que votre savant est un prêtre de niveau 10 et un magicien de niveau 5, vous devez augmenter ce dernier score pour le faire devenir magicien de niveau 7.

1d100	Niveau de prêtre	Niveau de magicien
01-03	1d4	1d4
04-10	1d4+1	1d4+1
11-25	1d6+1	1d6+1
26-40	1d6+2	1d6+2
41-60	1d4+5	1d4+6
61-80	1d4+6	1d6+6
81-90	1d4+8	1d6+8
91-99	1d3+9	1d4+10
00	1d2+10	1d3+11

Les savants aboleths sont rares. Les aboleths ne sont déjà pas nombreux, et seuls 2 % d'entre eux possèdent les exceptionnelles qualités mentales nécessaires pour devenir savant. Il se peut que les savants aient raison lorsqu'ils avancent que la Reine Sanguinaire fait exprès de n'offrir ces dons magiques qu'à un petit nombre de ses fidèles.

Combat : Un savant aboleth préfère toujours utiliser ses sorts et son pouvoir de domination plutôt que de combattre au corps à corps. S'il n'a pas le choix, il lutte de la même manière qu'un aboleth ordinaire : le simple contact de l'un de ses tentacules force sa victime à bénéficier de la réussite d'un jet de sauvegarde contre sort sous peine de voir sa peau se transformer en membrane translucide après un court délai de 1d4+1 rounds. Par la suite, cet individu doit conserver la partie de son corps affectée dans l'eau froide s'il ne veut pas subir 1d12 points de dégâts par tour. Un sort de *guérison des maladies* permet de stopper cette transformation, mais une fois achevée, celle-ci ne peut être inversée que par un sort de *guérison des blessures sérieuses*.

Le pouvoir de *domination* du savant aboleth est plus terrible encore que celui de son congénère. Il peut lui aussi tenter chaque jour, à trois reprises, de réduire une victime en esclavage, mais ce pouvoir s'exerce jusqu'à une portée de trente mètres et la cible voit son jet de sauvegarde contre sort pénalisé d'un malus de -2. De plus, la *domination* exercée est plus puissante, et la créature affectée n'hésite pas à combattre pour le savant si elle en reçoit l'ordre. Seul le fait de recevoir de son maître une instruction télépathique l'obligeant à adopter un comportement manifestement suicidaire (et le degré d'intelligence de la victime doit ici être pris en considération) permet à la victime de bénéficier d'un

nouveau jet de sauvegarde contre sort (sans malus, celui-là) pour se libérer de l'influence de l'aboleth. Cet état d'esclavage peut être annulé par un sort de *dissipation de la magie* (contre le plus haut niveau de l'aboleth, dans sa classe de prêtre ou dans celle de magicien) ou de *délivrance de la malédiction*, ou encore en séparant la victime de l'aboleth qui le domine d'une distance minimale d'un kilomètre et demi. La créature affectée a alors droit à un nouveau jet de sauvegarde par jour de séparation. Notez que le pouvoir de *domination* des savants aboleths est si puissant qu'il existe de bonnes chances pour que ces créatures soient protégées par de puissants gardes du corps, car les savants sont pleinement conscients de l'impopularité qui est la leur auprès des "races inférieures" et prennent en permanence les précautions qui s'imposent.

Les savants ont 75 % de chances de détecter tout objet ou créature invisible se trouvant à moins de dix-huit mètres d'eux. Sous l'eau, ils peuvent projeter le même nuage de mucus que les autres aboleths et les effets en sont exactement similaires (quiconque se trouve à moins de trente centimètres de l'aboleth sans bénéficier de la réussite d'un jet de sauvegarde contre poison perd la faculté de respirer à l'air libre et suffoque en 2d6 rounds s'il essaye ; dans le même temps, le nuage procure la faculté de respirer sous l'eau pendant une à trois heures).

Enfin, un savant aboleth est pris de frénésie lorsqu'il est près de la mort (12 points de vie ou moins). Dans cet état, qu'il ne peut contrôler, il lui est impossible d'utiliser ses sorts ou ses pouvoirs. Par contre, ses tentacules infligent des dégâts deux fois plus importants (2d6 chacun) et le savant enragé bénéficie d'une nouvelle attaque peu précise : un coup de tête qu'il délivre une fois par round. Bien que maladroite (-4 au toucher), cette forme de combat peut affecter deux créatures de taille M en même temps (ou trois de taille P). Un coup de tête inflige 4d6 points de dégâts, et toute créature touchée doit bénéficier d'un test de Dextérité réussi sous peine de se voir renversée et étourdie pendant 1d3 rounds. Une fois pris de frénésie, le savant ne peut retrouver un comportement normal tant qu'il n'a pas tué tous les adversaires qu'il est capable de repérer.

Habitat/Société : Les savants aboleths sont des créatures excessivement arrogantes. Réunis par groupes, ils organisent et dirigent la société des aboleths, qu'ils dominent sans partage depuis leurs imposantes cités. Ils ne quittent que rarement leur ville natale, préférant envoyer les aboleths ordinaires faire le "sale travail", c'est-à-dire aller chercher des esclaves et de la nourriture pour les savants, qui restent à comploter au cœur de leur sombre royaume. Les jeunes savants nés ailleurs quittent leur portée dès qu'ils acquièrent leur indépendance et rejoignent les grandes cités des Tréfonds Obscurs, persuadés d'être en cela guidés par la Reine Sanguinaire. Parfois, de vieux savants vont trouver une portée pour prendre sous leur tentacule un jeune montrant des dons prometteurs en matière de magie. C'est là l'une des rares occasions qui incitent les savants à quitter leur ville natale, mais il leur est parfois impossible d'agir autrement car ils sont totalement stériles et n'ont donc aucune chance de se reproduire.

Les savants cherchent toujours à acquérir davantage de savoir et d'objets magiques. Ils n'ont pas besoin de livres de sorts pour apprendre leurs sorts de magicien, qui leur reviennent automatiquement à l'esprit alors qu'ils se reposent et qui ne nécessitent donc aucun support écrit. Il arrive que de jeunes savants passent des semaines à communiquer télépathiquement avec leurs aînés, ces derniers leur prodiguant ainsi leur savoir magique et leur connaissance des secrets qu'il vaudrait mieux taire. Les savants se font toujours une joie de dévorer jeteurs de sorts et créatures utilisant la magie pour améliorer leur connaissance de l'occulte.

Les savants aboleths ont mis au point un système complexe de glyphes qu'ils utilisent dès qu'il leur faut communiquer par voie écrite. Ceux qui ont atteint le niveau 7 dans l'une de leurs classes (prêtre ou mage) peuvent créer des glyphes magiques par la seule force de leur esprit, à raison d'un glyphe par jour. Le temps de concentration nécessaire est de deux tours plus un par élément rajouté (voir ci-dessous), aussi ce genre d'action n'a-t-il que peu de chances d'être utile au cours d'un combat. Le nombre total d'éléments de glyphe pouvant être maintenus par un savant est égal à son score d'Intelligence.

Les glyphes de savants aboleths peuvent appartenir à l'une de ces quatre catégories : les *glyphes simples* ou *complexes*, les *glyphes de maître*, ou encore les *glyphes complexes de maître*. Les *glyphes simples* sont identiques à des *glyphes de garde*. Les *glyphes complexes* combinent les effets de deux ou trois *glyphes de garde* (par exemple, un *glyphe complexe* de savant pourrait infliger des dégâts dus au froid mais aussi paralyser celui qui le déclenche). Les *glyphes de maître* comptent pour trois éléments pour ce qui est de la limite de création que les savants ne peuvent dépasser. Leurs effets sont uniques. Voici quelques exemples de ce qu'ils peuvent être :

- ✦ *Glyphe de la loi*. Dans un rayon de neuf mètres autour de ce glyphe, toutes les créatures non-loyales subissent les effets d'un sort de *prière* inversé (-1 en attaque, aux dégâts et aux jets de sauvegarde).

- ✦ *Glyphe débilitant*. Tous les non-aboleths se sentent affaiblis à moins de six mètres de ce glyphe, ce qui se traduit par un malus de -3 en Force, Dextérité et Constitution. Cet état se prolonge pendant 1d4 rounds après avoir quitté la zone d'effet.

- ✦ *Glyphe d'extension*. N'importe quel aboleth se trouvant à moins de six mètres de ce glyphe voit doubler la portée de son pouvoir de *domination*.

- ✦ *Glyphe de la malédiction baveuse*. Dans un rayon de neuf mètres autour de ce glyphe, tout jet de sauvegarde effectué contre le pouvoir transformant des tentacules d'aboleth se voit modifié par un malus de -4 et la transformation, si elle a lieu, se produit en un seul round.

Enfin, les plus puissants des savants aboleths (ceux qui ont au moins 18 en Sagesse et en Intelligence et qui ont au moins atteint le 10ème niveau dans chacune de leur classe) sont capables de créer des *glyphes complexes de maître*, qui ajoutent un élément supplémentaire à un *glyphe de maître* (par exemple, un *glyphe débilitant* délivrant également des dégâts dus au froid). Ces *glyphes complexes de maître* peuvent également combiner des effets issus de plusieurs écoles. Pour ce qui est de la limite de création d'un savant, un *glyphe complexe de maître* ne compte que pour trois éléments mais nécessite six tours d'efforts pour être tracé. Malheur à quiconque pénètre dans une cité aboleth défendue par une série de *glyphes complexes de maître*, surtout si l'un des éléments inclus dans l'un des glyphes permet d'augmenter la durée des autres.

Tous les glyphes d'aboleth peuvent être effacés par une *dissipation de la magie* réussie (contre le plus haut niveau atteint par l'aboleth dans l'une de ses classes). Chacun de ces glyphes autorise un jet de sauvegarde, mais celui-ci s'accompagne d'un malus de -1 dans le cas d'un *glyphe complexe*, et de -2 dans le cas d'un *glyphe complexe de maître*. Un seul et unique jet de sauvegarde est joué contre les divers effets de ces glyphes.

C'est cette capacité à tracer des glyphes qui permet aux savants de détenir une telle position dans leur société. L'alignement même des aboleths fait que les savants sont toujours obéis, mais la capacité qu'ils détiennent de défendre une cité à l'aide de *glyphes complexes* leur permet de gagner la loyauté et le respect des aboleths ordinaires. Un aboleth luttant pour la survie d'un savant a un moral de 19 tant que ce dernier est vivant.

Écologie : Selon le point de vue de chacun, les savants aboleths sont, soit le maillon suprême qui surplombe la chaîne alimentaire, soit des parasites bouffis qui ne font que dévorer ce que leur amènent leurs esclaves et leurs laquais. Ils se nourrissent de la même manière que les aboleths ordinaires (algues, poisson, diverses plantes aquatiques, etc.) mais apprécient tout particulièrement la chair des jeteurs de sorts de toutes races et des créatures utilisant la magie, comme cela a déjà été spécifié plus haut. Les savants aboleths n'ont pas d'ennemis naturels. La quasi-totalité des créatures aquatiques intelligentes savent qu'il ne faut sous aucun prétexte s'approcher d'eux. Malgré leur nature chaotique, les ixzans sont les seules créatures aquatiques connues pour leur affinité naturelle avec les aboleths et leurs savants.

Elfe des roches vives



CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE ACTIF :	Indifférent (nuit)
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De supérieure à supra-géniale (13-20)
TRÉSOR :	Individu : M + 1 bijou chacun Dans leur repaire : U, W
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	5-20 (5d4) ou 100 dans leur repaire
CLASSE D'ARMURE :	4 (10)
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	1+1 et plus
TAC0 :	19 ou mieux
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme utilisée
ATTAQUES SPÉCIALES :	+1 pour toucher avec une épée longue
DÉFENSES SPÉCIALES :	*Fusion dans la pierre*, immunité contre la pétrification, 90 % de résistance aux sorts de *sommeil, charme, immobilisation* et *toile d'araignée*, pouvoirs communautaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	50 % contre la magie liée à l'élément terre
TAILLE :	M (2,10 m)
MORAL :	Champion (15-16)
VALEUR PX :	Variable (420+)

Les elfes des roches vives forment la branche la plus rare de leur espèce. Ils sont nettement plus grands que la majorité des autres elfes, certains approchant même les deux mètres quarante. Ils pèsent généralement entre soixante et soixante-dix kilos, sans différence notable entre les hommes et les femmes. Leur peau est extrêmement pâle et ils sont totalement glabres. Leurs cheveux argentés, qu'ils portent tous longs, sont extraordinairement fins et ont l'apparence et la texture de la soie de qualité supérieure. Tous ont également les yeux de la même couleur : un bleu si pâle qu'il en est presque transparent. Leur apparence androgyne fait qu'il est très difficile pour un étranger de différencier les hommes des femmes.

Les elfes des roches vives sont séparés de leurs frères depuis l'aube des temps. S'il faut en croire leur histoire, ils se comportèrent en lâches lors du terrible combat qui opposa Corellon Larethian à Lolth et, fuyant le champ de bataille, allèrent trouver refuge dans les profondeurs de la terre. Ils ne savent rien des elfes de la surface. Par contre, ils connaissent les drows, qu'ils haïssent avec ferveur, et les évitent à chaque fois qu'ils en ont la possibilité. Ils vivent comme des reclus et fuient la compagnie des autres races, svirfnebelins inclus. Les pechs constituent la seule exception à cette règle, car il arrive parfois que les elfes des roches vives se lient d'amitié avec eux.

Ces elfes s'habillent très simplement mais choisissent toujours pour leurs manteaux et autres vêtements des couleurs qui se fondent dans le "paysage" qui est le leur (le gris et le marron sont tout particulièrement appréciés). Ces habits sont tissés à partir de fibres de solides champignons souterrains, mais l'habileté des tisserands elfes est telle qu'il est impossible de les distinguer des vêtements ordinaires. Ils sont ensuite traités à l'aide d'extraits de plantes, qui les rendent étanches et relativement ignifugés. Mais sur leurs habits très ordinaires, les elfes des roches vives arborent toujours de splendides bijoux, le plus souvent en or ou en argent et immanquablement sertis de pierres précieuses.

Combat : Les elfes des roches vives refusent le combat chaque fois qu'ils le peuvent. Ils sont en effet trop peu nombreux pour risquer de se faire tuer bêtement, et leurs compétences sont si appropriées à leur milieu qu'ils peuvent généralement s'enfuir sans même, la plupart du temps, être aperçus par leurs ennemis potentiels. Mais leur détermination est sans faille lorsqu'ils n'ont pas d'autre alternative que de combattre. Ils luttent toujours jusqu'à la mort pour défendre les leurs. Ils sont rarement munis d'arcs (il est difficile d'obtenir de bonnes cordes dans les Tréfonds Obscurs) et accordent un très grand prix à ces armes. Par contre, ils emploient fréquemment des épées, des épieux et des bâtons en pierre aussi dure que l'acier.

Les attaques et défenses spéciales de ces elfes sont très impressionnantes. Ils bénéficient d'un bonus de +1 au toucher à l'épée longue (mais pas à l'arc). Ils ont 90 % de chances de résister aux sorts de *sommeil, charme, immobilisation* et *toile d'araignée* et sont totalement immunisés contre la pétrification. Ils bénéficient également de 50 % de résistance contre les sorts liés à l'élément terre mais subissent un malus de -1 aux jets de sauvegarde contre les sorts liés à l'élément air.

Les elfes des roches vives sont généralement armés de la manière suivante : épée longue (50 %), épée longue et dague (25 %) ou épée longue et épée courte (25 %). Les armes utilisées dépendent en partie de la classe sociale à laquelle ils appartiennent. Ils n'utilisent que rarement des armes permettant de se battre à distance, à l'exception de quelques arcs ou fustibales. Cela s'explique d'une manière toute simple : s'ils se trouvent assez loin de leur adversaire pour pouvoir utiliser des armes de jet, les elfes des roches vives ont largement le temps de recourir à des sorts ou à leur pouvoir de *fusion dans la pierre* pour s'échapper.

Dès leur plus tendre enfance, les elfes des roches vives détiennent le pouvoir de *fusion dans la pierre* qu'ils ne peuvent utiliser que trois fois par jour. Ce n'est qu'à l'âge adulte (qui intervient au bout de soixante à soixante-dix ans) qu'ils peuvent s'en servir à volonté. Les elfes des roches vives ayant atteint le 3ème niveau ont également la faculté de *marche dans la pierre* (comme si elle n'était pas là) sur une distance totale de cent mètres par jour (cette distance augmente de cent mètres supplémentaires par niveau supérieur au 3ème). Au niveau 9, ils peuvent emmener un autre individu avec eux lorsqu'ils se déplacent ainsi, plus un autre par niveau supplémentaire (ils peuvent donc emmener deux compagnons quand ils ont atteint le 10ème niveau). Les elfes des roches vives sentent intuitivement la distance séparant deux cavernes ou passages, ce qui fait qu'ils savent toujours si leur pouvoir va les entraîner en lieu sûr ou s'ils risquent de se retrouver piégés lorsque la faculté de *marche dans la pierre* cessera de faire effet. À partir du 5ème niveau, ils peuvent jeter le sort de *façonnage de la pierre* (une fois par jour) et, à partir du 9ème niveau, celui de *pierres commères* (également une fois par jour).

Les elfes des roches vives disposent également de pouvoirs communautaires. S'ils sont au moins trois et que leurs niveaux, combinés, atteignent un total minimum de dix, ils peuvent jeter à volonté le sort de *mur de pierre*, et cinq d'entre eux (niveau total minimum égal à vingt) peuvent convoquer un énorme élémental de terre, mais ce uniquement une fois par jour (ce qui signifie qu'aucun des elfes qui a pris part au rituel ne peut recommencer avant le lendemain). Cet élémental (20 DV, minimum

de 5 pv par dé) ne peut être retourné contre les elfes. Pour ce qui est de dissiper l'élémental, le sort de *conjuration* est jeté au niveau cumulé de tous les elfes présents.

Les elfes des roches vives peuvent être guerriers, magiciens, voleurs, guerriers/voleurs ou guerriers/magiciens. La classe de prêtre n'est pas représentée au sein de leur société (ils pensent que les dieux se sont détournés d'eux lorsqu'ils ont fait preuve de lâcheté et ont aujourd'hui presque oublié jusqu'à l'existence de leurs anciennes divinités). Le niveau maximum qu'ils peuvent atteindre est limité en fonction de leur classe (guerrier : 11ème niveau, voleur : 13ème et magicien 18ème).

À condition qu'ils soient monoclassés, les magiciens gagnent des pouvoirs supplémentaires au fur et à mesure que leur niveau augmente. Au 5ème niveau, ils sont ainsi capables de mémoriser *flèche acide de Melf* comme sort supplémentaire. Au 9ème niveau, ils gagnent également *poigne rocheuse de Maximilian** et, au 15ème niveau, *tempête acide** (ces deux derniers sorts sont tirés du Recueil de Magie). Leur résistance à la magie contre les sorts liés à l'élément terre augmente également de 1 % par niveau et, s'ils jettent des sorts de ce type contre des individus n'appartenant pas à leur race, ces derniers encourent un malus de -1 au jet de sauvegarde par tranche de 5 niveaux du magicien (arrondissez à l'entier le plus proche). De plus, les elfes des roches vives magiciens peuvent jeter (à niveau équivalent) les sorts de prêtre de la sphère Élémentaire (uniquement les sorts liés à l'élément terre).

À partir du 11ème niveau, ces magiciens connaissent le secret de création des "familiers" magiques (qui s'apparenteraient plutôt à des golems) que l'on nomme dragonets. Ces statuettes en pierre façonnées avec un art incroyable mesurent trente centimètres de long, leur queue faisant de vingt-trois à trente centimètres supplémentaires. Ces dragonets se meuvent comme s'ils étaient parfaitement articulés, et les plus beaux ont de somptueuses pierres précieuses en guise d'yeux. Les caractéristiques d'un dragonet de pierre sont : CA -2, DV 2 ; pv 16 ; trois attaques par round : 1d3/1d3/1d4 (griffes/griffes/morsure). Ils possèdent 25 % de résistance à la magie (75 % contre les sorts liés à l'élément terre), sont immunisés (bien évidemment) contre la pétrification, mais aussi contre les illusions, les attaques gazeuses, le poison, la paralysie et tous les sorts qui affectent le métabolisme des cibles vivantes. Tout magicien ayant un tel familier bénéficie d'un bonus de -2 à sa classe d'armure et ne peut être surpris. De plus, si chacune des pierres précieuses qui servent d'yeux au dragonet vaut au moins 5.000 po, le familier est capable de jeter une fois par jour le sort de *mauvais œil*, pour peu que les incantations appropriées aient été proférées lors de sa création.

L'infravision des elfes des roches vives porte jusqu'à quatre-vingts mètres. Ils possèdent généralement assez peu d'objets magiques. Tout elfe non-magicien n'a que 5 % de chances par niveau de détenir une arme magique. Les magiciens ont, quant à eux, 10 % de chances par niveau d'en avoir une dont ils peuvent se servir, mais ces objets sont souvent très puissants. On dit que les plus puissants de leurs magiciens possèdent même de légendaires *baguettes de vapeur acide* capables de créer des nuages d'acide brûlant et aveuglant (6d6 points de dégâts lors du premier round, 4d6 lors du deuxième et 2d6 lors du troisième et dernier).

Les elfes des roches vives ont une durée de vie moyenne de mille quatre cents ans. Ils forment des groupes qui sont toujours dirigés par un vétéran ayant au moins atteint le niveau 5 (s'il est guerrier) ou 4/4 (guerrier/magicien). Un groupe important (trente individus ou plus) comprend au moins un guerrier de niveau 7 à 10 (6+1d4) et un magicien de niveau 7 à 12 (6+1d6). Dans leur refuge, qui peut rassembler jusqu'à cent des leurs, ils sont guidés par un très puissant magicien (de niveau 12+1d6) assisté de 1d3+2 conseillers/gardes du corps étant, soit (50 % de chances de chaque) des guerriers de niveau 10 ou 11, soit des magiciens de niveau 11 à 14 (le niveau de ces derniers ne peut en aucun cas dépasser celui du seigneur du clan).

Les elfes des roches vives subissent un malus de -1 à leur score initial de Force, Constitution et Charisme. En contrepartie, ils bénéficient d'un bonus de +1 en Sagesse, Intelligence et Dextérité.

Habitat/Société : Les elfes des roches vives considèrent qu'ils ne possèdent rien d'autre qu'eux-mêmes et les richesses de la terre. Leur société est extrêmement soudée, et leur dirigeant est généralement élu, à la mort de son prédécesseur, par un conclave regroupant les plus puissants guerriers et magiciens du clan. S'il est sage, ce dirigeant ne donne jamais d'ordres sans s'être auparavant entretenu avec ses conseillers. Les elfes des roches vives ne tolèrent pas d'être guidés par des tyrans, ni par des idiots.

Leurs refuges sont étonnamment bien cachés et défendus. Toute une série de sorts sont jetés avec soin pou que les autres créatures ne puissent pas même se douter de l'existence des cavernes des elfes, et pour les empêcher d'y pénétrer s'ils venaient à découvrir leur existence. Des espions (généralement des elfes utilisant leur faculté de *fusion dans la pierre*) sont toujours postés à proximité de tous les points d'entrée. Certains elfes des roches vives résident dans des cavernes auxquelles il n'est possible d'accéder que si l'on pratique la *marche dans la pierre*, car elles sont souvent isolées du monde extérieur par des dizaines de mètres de roche, et seules quelques étroites fissures y apportent l'air nécessaire à la vie.

Les elfes des roches vives sont très différents de leurs cousins de la surface, en ce sens qu'ils ne sont guère curieux. Rares sont ceux qui, parmi eux, désirent savoir comment vivent les autres peuples. Cela vient principalement de la très grande honte qu'ils éprouvent lorsqu'ils repensent à leur histoire : ils considèrent que leurs tares sont trop importantes pour être jamais corrigées et évitent instinctivement ceux qui, selon eux, ne manqueront pas de les condamner pour leurs défauts. Mais lorsqu'elle s'éveille, leur curiosité peut les faire agir de manière très surprenante, et ceux qui, par le plus grand des hasards, les rencontrent pourraient bien s'en rendre compte.

Comme artisans et joailliers, les elfes des roches vives sont sans égal, et même les nains et les gnomes hésiteraient sans doute à prétendre qu'ils sont capables de faire mieux qu'eux. Ils peuvent presque sentir les minerais des Tréfonds Obscurs et cela ne les gêne aucunement de passer une dizaine d'années à tailler une seule pierre précieuse. Les grands artisans-magiciens savent incorporer leur magie dans les pierres qu'ils sculptent afin de leur conférer une beauté si grande qu'elle en est presque insoutenable et de créer au cœur même de la gemme un noyau toujours grossissant de couleurs vives et changeantes. Certaines de ces pierres précieuses peuvent servir à créer des *heaumes de brillance* (dans ce cas, le nombre de pierres nécessaire est divisé par cinq et chaque gemme peut produire cinq fois le pouvoir qui lui est attribué avant de perdre toute magie).

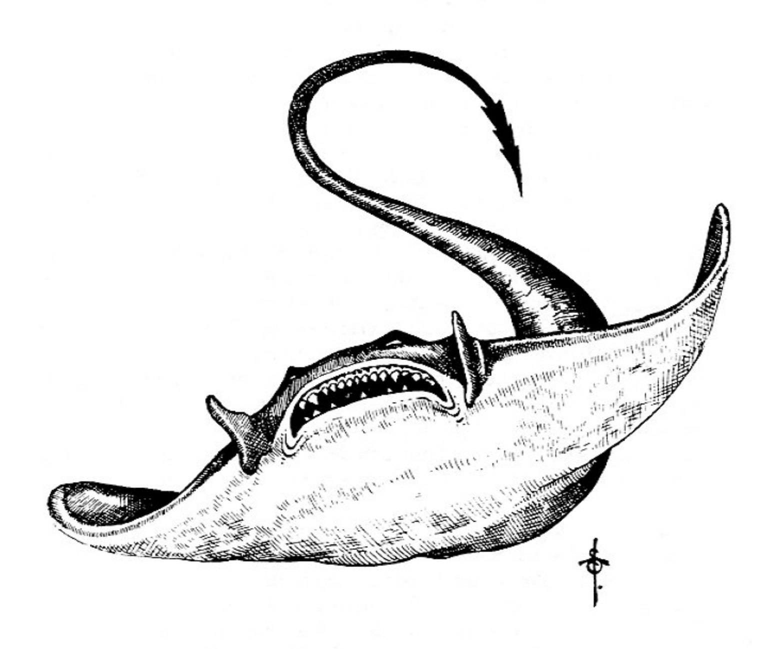
Les elfes des roches vives sont des êtres étranges et singuliers, et ce même pour les elfes de la surface. Ils sont extrêmement sérieux et n'aiment guère faire la fête ou plaisanter comme peuvent le faire les autres elfes. Ils parlent leur propre dialecte, que les hauts elfes ou elfes gris ont 50 % de chances de comprendre, et les drows 30 %. Ils connaissent également quelques bribes de svirfnebelin, et la plupart d'entre eux parlent pech. Quelques-uns ont également certaines notions de nain (tel qu'il est parlé dans les Tréfonds Obscurs), ce qui leur permet de communiquer avec les derros et les duergars (non que cela leur fasse plaisir, mais c'est là un excellent moyen de recueillir des renseignements). Ils vivent dans une totale isolation et ne savent rien de ce qui s'est produit à la surface au cours des derniers millénaires. Ils ont une attitude très mitigée à l'égard des elfes du monde extérieur. D'un côté, ils sont terriblement honteux du comportement de leurs ancêtres et pensent que tout elfe de la surface ne peut manquer de les mépriser pour cela (et il est extrêmement difficile de les convaincre de leur erreur). Mais d'un autre côté, ils ont fortement envie de savoir comment vivent ces frères qu'ils ont perdus depuis si longtemps, mais aussi ce qu'ils font, ce en quoi ils croient et ce qu'ils trouvent beau.

Écologie : Les elfes des roches vives n'ont quasiment aucun contact avec les autres races des Tréfonds Obscurs. Ils mangent des champignons, de la mousse, du lichen et des créatures telles que les lézards et les anguilles. Ils détestent la violence et préfèrent rester seuls et ainsi se tenir à l'écart des luttes incessantes qui secouent les Tréfonds Obscurs. Ils sont calmes et énigmatiques, et les étrangers éprouvent un mal fou à les comprendre.

Ixitxachitl, Ixzan

CLIMAT/TERRAIN :	Lacs des Tréfonds Obscurs
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE ACTIF :	Indifférent
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	D'élevée à géniale (13-18)
TRÉSOR :	P, R, S (uniquement dans leur repaire)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	3-10 (1d10+2) ou 20-101 (9d10+11) dans leur repaire
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	3, natation 12
DÉS DE VIE :	de 1+1 à 6+6
TAC0 :	1+1 et 2+2 DV : 19 3+3 DV : 17 4+4 et 5+5 DV : 15 6+6 DV : 13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 (2)
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	De 1+1 à 3+3 DV : 2d4 (+1d8) De 4+4 à 6+6 DV : 3d4 (1+10)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Les armes contondantes leur infligent demi-dégâts (sauf si elles sont au moins +3), +4 au jet de sauvegarde contre les illusions et les sorts liés à l'élément eau.
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	De 1+1 à 3+3 DV : M (envergure : 1,50 m) De 4+4 à 6+6 DV : G (envergure : de 2,10 à 3 m)
MORAL :	Champion (16)
VALEUR PX :	1+1 DV : 65

2+2 DV : 120
3+3 DV : 175
4+4 DV : 270
5+5 DV : 420
6+6 DV : 650 et plus (voir ci-dessous)



Les ixzans sont des ixitxachitl vivant en eau douce. Ce sont des créatures intelligentes et maléfiques qui ressemblent à des raies manta munies d'une queue barbelée. Leur couleur est variable, mais leur ventre est généralement gris et leur dos marron, moucheté de taches grises. Elles sont semi-amphibies et peuvent survivre hors de l'eau pendant un tour complet avant de devoir retourner dans leur élément. Si on les force à rester hors de l'eau pendant plus longtemps, les ixzans se mettent à suffoquer (voir "Retenir son souffle" dans le *Manuel des Joueurs ;* dans ce cas, ils ont une Constitution égale à 8+1d6). Sur la terre ferme, ils se déplacent par ondulations et d'une manière qui peut sembler très gauche, mais l'épaisseur de leur peau est telle qu'ils peuvent traverser un terrain relativement rocailleux sans grand inconfort. Il leur est toutefois impossible de franchir murs, rochers et obstacles du même type.

Les ixzans sont des créatures brutales et malicieuses dont la structure sociale est mieux organisée que leur alignement ne pourrait le laisser croire. Ils vénèrent une divinité du nom d'Ilxendren et adorent chasser, sacrifier et dévorer toutes les races des Tréfonds Obscurs. Ils apprécient tout particulièrement la chair de svirfnebelin mais ne rechignent en rien à essayer le gnome de la surface. Leur durée de vie est variable et le taux de mortalité est très élevé chez les jeunes. Ceux qui parviennent à l'âge adulte vivent généralement entre quarante et soixante-dix ans. Les mutants vivent moins longtemps, les jeteurs de sorts plus longtemps. Les ixzans vampires sont immortels. Sous l'eau, les ixzans se "parlent" à l'aide d'une sorte de sonar, mais ils sont incapables de communiquer sur la terre ferme car ils ne peuvent proférer le moindre son. Ils bénéficient d'une bonne infravision (jusqu'à vingt-sept mètres).

Leurs communautés sont plus isolées que celles de leurs cousins d'eau de mer, les ixitxachitl, et l'on y trouve donc une forte proportion d'individus exceptionnels ou inhabituels.

Note concernant les PX : divers types d'ixzans sont décrits ci-dessous. Pour ce qui est des PX, faites gagner une tranche aux prêtres et magiciens s'ils sont de niveau 1 à 4, deux tranches s'ils sont de niveau 5 à 8, et trois s'ils ont atteint ou dépassé le niveau 9. Les vampires sont toujours à trois tranches au-dessus de ce que leurs DV indiquent. Les mutants gagnent une tranche par attaque spéciale dont ils disposent (venin injecté par la queue, bave corrosive, dégâts automatiques, etc.). Tous ces bonus sont cumulables. Lorsqu'un ixzan sort de la table indiquée ci-dessus (par exemple, dans le cas d'un individu à 6+6 DV possédant les facultés d'un magicien de niveau 7), consultez le tableau approprié du *Guide du Maître*.

Combat : Les ixzans combattent normalement en mordant leur adversaire, mais s'ils possèdent d'autres modes d'attaque ils n'hésitent jamais à les employer. Les jeteurs de sorts ixzans sont rusés et emploient leurs sortilèges au mieux. Ils ont autant de goût pour l'embuscade que leurs cousins ixitxachitl, mais leur pièges sont plus efficaces encore grâce aux nombreux sorts auxquels ils ont accès (et plus particulièrement *vol* et *invisibilité*). Ceux qui sont capables de jeter *lévitation* aiment tout particulièrement se coller au plafond à la manière des rôde-dessus et prendre leur proie par surprise en l'attaquant depuis une direction inattendue.

Les ixzans bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les sorts de type illusion et ceux qui sont liés à l'élément eau. Ils disposent même d'un jet de sauvegarde (mais sans bonus) contre les sorts de ce genre qui n'autorisent généralement aucune défense. Leur peau dure et caoutchouteuse les protège des armes contondantes, qui ne leur infligent que demi-dégâts (sauf si elles sont au moins +3). Les ixzans jeteurs de sorts ne sont aucunement dérangés par un *silence sur 3 mètres* car ils ne profèrent aucun son lorsqu'ils pratiquent leur magie.

Les prêtres constituent 10 % d'une communauté d'ixzans. Leur niveau est déterminé par leur nombre de DV, auquel on ajoute 1d4, jusqu'à un maximum de 8. Ils ont accès aux sphères suivantes : Charme, Climat (accès mineur), Combat, Divination (accès mineur), Élémentaire (Eau), Élémentaire (Terre), Générale, Nécromancie, Protection, Soins et Soleil (uniquement les sorts inverses). Les prêtres ixzans ne gagnent pas de sorts supplémentaires quel que soit leur score de Sagesse, mais ils peuvent bien sûr profiter des bonus aux jets de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit qu'accorde une Sagesse élevée. Généralement, un prêtre ixzan a 12+1d6 en Sagesse.

Les magiciens ixzans ne forment qu'environ 5 % de l'ensemble de la communauté. Ils possèdent des capacités magiques innées et n'ont donc nul besoin de livres de sorts, ni d'ailleurs de mémoriser leurs sorts. Leurs pouvoirs sont utilisables une fois par jour, au rythme d'un par round. Le temps d'incantation nécessaire est le même que pour le sort correspondant, moins 2 segments (jusqu'à un minimum d'un segment). Le niveau de ces magiciens est déterminé par leur nombre de DV, auquel on ajoute 1d6 (maximum 12). Le nombre de pouvoirs auxquels ils ont accès correspond au nombre de sorts auxquels un magicien de même niveau a droit. Les magiciens ixzans ont 14+1d4 en Intelligence. Ils ont apparemment accès à toutes les écoles de magie mais semblent préférer celle de divination et les sorts suivants : *charme-personne, cône de froid, hâte, image miroir, invisibilité, invisibilité sur 3 mètres, lenteur, lévitation, peau de pierre, projectile magique, tempête glaciale* et *vol*. Beaucoup maîtrisent également le pouvoir de *respiration aérienne* (forme inversée de *respiration aquatique*). Dans l'immense majorité des cas, pouvoirs de prêtre et de magicien sont incompatibles chez les ixzans, et seuls quelques très rares individus sont magiciens/prêtres.

Les mutants ne constituent que 2 % de la population. Leur apparence montre certaines anomalies déterminées par la table suivante :

1d12	Mutation
1-6	Queue barbelée ; une attaque supplémentaire (Dég 1d8 ou 1d10 selon le nombre de DV du mutant).
7-10	Comme ci-dessus, + poison (1d6+6 points de dégâts supplémentaires en cas de jet de sauvegarde raté).
11	La mâchoire osseuse du mutant lui permet de délivrer une terrible morsure (Dgt 4d4) puis de continuer à mordre sa proie (3d4 points de dégâts par round)
12	Le corps du mutant sécrète une épaisse bave corrosive. Lorsqu'il se trouve hors de l'eau et qu'il parvient à toucher sa proie, le mutant l'arrose de bave (1d6 points de dégâts), cette substance continuant d'affecter la victime pendant 1d4+2 rounds (1d4 points de dégâts par round). Un solvant à base d'huile ou d'alcool fait disparaître cette bave en un round.

Les ixzans mutants ne peuvent être prêtres ni magiciens. D'autres types de mutations plus rares peuvent également se produire, comme une peau étonnamment épaisse (meilleure CA, mais l'ixzan pourrait être aveugle ou incapable de s'orienter sauf lorsqu'il se trouve sous l'eau et peut utiliser son sonar), une résistance innée à la magie ou même plusieurs queues.

Les ixzans vampires sont également très rares et ne forment qu'environ 3 % de l'ensemble de la population. Leur morsure fait perdre un niveau (ou un DV) à leur victime, et ce sans jet de sauvegarde. Ils peuvent être prêtres (25 % de chances) ou magiciens (25 % de chances), mais vampirisme et mutation semblent être incompatibles. Les ixzans vampires se régénèrent de 3 pv par round. Certaines rumeurs prétendent qu'il y aurait chez les ixzans des vampires supérieurs comme il en existe chez les ixitxachitl, mais personne n'a jamais pu l'établir avec certitude. Aucun ixzan vampire n'a jamais été rencontré à l'écart d'une communauté.

Habitat/Société : les communautés ixzanes ne vivent que dans les grands lacs des Tréfonds Obscurs et se composent de vingt à cent individus. Esclaves charmés et magiques sont mis à contribution pour ériger les étonnantes pyramides que les ixzans semblent tant apprécier (elles sont en rapport avec le culte qu'ils vouent à Ilxendren). Parfois, le lac choisi est élargi ou rendu plus profond, et l'on détourne des rivières souterraines pour en augmenter la volume d'eau.

Les communautés ixzanes ne sont généralement pas dirigées par un seul et unique individu, mais plutôt par une oligarchie constituée de leurs plus puissants prêtres et magiciens. Les vampires atteignent presque toujours une position importante, compte tenu de leurs pouvoirs et de leur longévité innée, à moins qu'ils soient tués par d'autres vampires rivaux désireux de défendre leurs acquis.

Écologie : Aucun prédateur naturel ne s'intéresse particulièrement aux ixzans. Ces derniers ont toutefois de nombreux ennemis, bien qu'ils ne haïssent pas une race plus qu'une autre et que la rivalité qui les oppose à telles ou telles créatures puisse varier d'un lieu à un autre. Dans une certaine région des Tréfonds Obscurs, ils peuvent très bien s'entendre avec les drows, mais les deux races peuvent se livrer une guerre sans merci à quelques centaines de kilomètres de là. Les ixzans possèdent des affinités naturelles avec les aboleths et les kuo-toas. En cas d'alliance avec ces deux races, les ixzans sont totalement dominés par les aboleths, mais ce sont au contraire eux qui parviennent à s'imposer aux kuo-toas (les ixzans considèrent que ces derniers sont stupides ; puissants au combat, certes, mais stupides néanmoins). Ces deux races vivent souvent ensemble, car leurs divinités respectives (Blibdoolpoolp et Ilxendren) sont en bons termes. Dans les communautés de ce type, kuo-toas et ixzans vivent séparément, et ces derniers défendent avec un zèle farouche l'entrée de leur pyramide centrale (lorsqu'ils en ont une). Les magiciens utilisent leurs pouvoirs en cas de combat et "permettent" aux "têtards" d'aller se battre au corps à corps (et donc de prendre la majorité des risques).

Les kuo-toas utilisent parfois les ixzans pour accomplir un rituel destiné à éliminer les plus faibles de leurs jeunes. Dans ce cas, les jeunes kuo-toas ayant atteint une semi-majorité sont jetés en masse dans un bassin plein d'ixzans et doivent parvenir à atteindre l'autre extrémité, tandis que les ixzans se gorgent de ceux qui ne sont pas assez vifs, forts ou cruels pour s'en sortir. Les kuo-toas assistent à ce spectacle sans grande passion, ce qui s'explique par la cadence à laquelle ils se reproduisent. Tant qu'ils n'ont pas effectué ce rituel, les jeunes kuo-toas ne sont pas considérés par les adultes comme faisant partie de la même race ; il leur faut survivre au bassin d'ixzans pour être traités comme des adultes et des kuo-toas à part entière.

Les ixzans n'accordent pas plus d'intérêt à leur progéniture. À la naissance, ils sont d'alignement neutre et ne deviennent CM qu'après un long et terrible processus destiné à les rendre aussi forts et impitoyables que possible. Ceux qui ne parviennent pas à survivre ne sont pas pleurés par les autres. Les magiciens constituent l'unique exception à cette règle, car ils sont intuitivement capables de sentir lorsqu'un jeune possède des dons. Ils le protègent alors farouchement et lui inculquent ce code moral qui lui fera prendre conscience qu'il est infiniment supérieur à ces méprisables "êtres faibles".



Anguille, murène géante

CLIMAT/TERRAIN :	Aquatique
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Indifférent
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore / Charognard
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	1 ou 7-12 (1d6+6) dans leur repaire
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	Natation 6
DÉS DE VIE :	5 et plus
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 (2)
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2d4 ou 1d4+2 / 1d4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Verrouillage des mâchoires, maladie, coup de queue
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisée à la peur et aux maladies, +4 au jet de sauvegarde contre les sorts de type *rayon débilitant*
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	De G à E (2,40 m à 6 m de long)
MORAL :	Sans peur (20)
VALEUR PX :	De 5 à 5+3 DV : 420 De 5+4 à 5+12 DV : 650



Ces prédateurs aquatiques sont des créatures cruelles et maléfiques. Malgré leur lenteur, on les craint avec raison, car leur morsure véhicule une terrible maladie et elles sont incapables de lâcher une proie qu'elles ont saisie entre leurs mâchoires. Leur peau est un cuir épais de couleur brune, tacheté de jaune le long de l'arête dorsale. Les murènes géantes ont de longues incisives, et leurs yeux qui ne clignent jamais semblent révéler la malice qui est en elles. Certaines vivent en eau douce, d'autres en eau de mer, mais elles sont identiques. Les murènes géantes vivent longtemps, et certains spécimenş auraient même survécu pendant des centaines d'années. Généralement, les plus âgées sont également les plus grosses. Une murène mesure entre deux mètres quarante et six mètres de long (1,80 m + [1d6+1d8] x30 cm) et elle gagne un point de vie par tranche de trente centimètres au-dessus de deux mètres quarante (une murène longue de six mètres a donc 5+12 DV).

Combat : Les murènes géantes se camouflent généralement dans les fissures, récifs ou rochers qui tapissent le fond des mers, ou même directement dans le sable, les algues, le varech, etc. Elles jaillissent soudainement pour refermer leurs mâchoires sur leur proie. N'ayant aucune notion de la force de leur adversaire, elles ont tendance à attaquer tout ce qui passe à leur portée. Un jet d'attaque supérieur de 4 points ou plus au score nécessaire pour toucher la cible (ou un 20 naturel) signifie que la murène a violemment refermé ses mâchoires sur sa proie et qu'elle lui inflige par la suite des dégâts automatiques (1d4+2 points par round). Son niveau de moral est normalement stable (NM 12) mais passe à sans peur (NM 20) dès qu'elle a ainsi saisi une proie. Même si la murène est tuée, les mâchoires doivent être desserrées de force (en utilisant une arme tranchante pour ouvrir la bête) sans quoi la victime continue à saigner (mais les dégâts sont désormais réduits à 1d2 points par round). Cette opération nécessite un round complet, en utilisant un poignard ou une dague, et l'individu qui s'en charge doit bénéficier de la réussite d'un test de Dextérité. Sinon, la lame ripe et l'infortunée victime subit 1d4 points de dégâts supplémentaires, infligés cette fois par l'arme de son sauveur.

Une fois ses mâchoires refermées sur sa proie, la murène lui transmet une terrible maladie (pas de jet de sauvegarde). Au bout de 1d12+12 heures, l'endroit mordu commence à gonfler, devient très douloureux (-2 en Dextérité) et pourrit en 1d4+4 jours. Un sort de *guérison* ou de *guérison des maladies* permet de soigner cette infection et de récupérer la Dextérité perdue.

En général, les murènes géantes n'ont recours à leur seconde attaque, un violent coup de queue, que lorsqu'elles ont refermé leurs mâchoires sur une proie. Dans ce cas, la queue est utilisée pour attaquer d'autres adversaires situés sur les côtés de l'animal. Hors de l'eau, la murène peut attaquer avec sa queue même si ses mâchoires ne sont pas verrouillées, mais les deux attaques doivent viser deux créatures différentes. Les murènes sont extrêmement résistantes et elles sont capables de survivre pendant 1d10+10 rounds à l'air libre avant de mourir asphyxiées.

Les murènes géantes sont immunisées contre la terreur et les maladies et bénéficient d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts qui diminuent la force physique (*rayon débilitant*, *faiblesse*, etc.).

Habitat/Société : Les murènes géantes sont des créatures solitaires, mais certaines se partagent parfois un récif ou un promontoire rocheux. Elles n'ont quasiment pas la moindre forme d'organisation sociale, bien que chaque individu soit conscient des dimensions de son territoire et qu'il ne pénètre que rarement dans celui des autres. Les murènes ne coopèrent jamais entre elles (au combat, etc.). Même l'accouplement peut mal se passer, car le mâle et la femelle ont autant de chances de s'attaquer que de faire des petits. À la naissance, les murènes mesurent cent cinq centimètres de long pour 2 DV, mais elles gagnent quarante-cinq centimètres et 1 DV par mois jusqu'à atteindre 5 DV. Par la suite, la vitesse de croissance ralentit, et la murène ne gagne plus qu'un point de vie (et trente centimètres de long) par décennie. Rares sont les murènes qui parviennent à l'âge adulte, car les jeunes ont énormément d'ennemis (parmi lesquels il faut compter les adultes, qui les dévorent si l'occasion se présente). Mais comme peu de prédateurs s'attaquent aux murènes adultes, leur nombre reste à peu près stable.

Écologie : Les murènes géantes sont des animaux extrêmement déplaisants que craignent la plupart des créatures aquatiques, car elles sont féroces, sans peur et incapables de faire la différence entre une proie potentielle et un adversaire trop puissant pour elles (un kraken passant à proximité n'est ainsi pas à l'abri). Sortant rarement de leur territoire, elles préfèrent généralement que leurs proies viennent à elles, ce qui les rend tout de même moins dangereuses. Ces carnivores ne rechignent pas non plus à dévorer les cadavres, quel que soit leur état et quelle qu'ait pu être la cause du décès (il leur arrive ainsi d'ingérer de la chair malade ou avariée, ce qui explique qu'elles véhiculent une terrible affliction). Leur rôle de charognard est important dans l'écologie marine, car elles avalent des restes dont peu d'autres créatures voudraient. Rares sont les prédateurs osant s'attaquer à la murène géante, qui n'a véritablement à se méfier que des créatures du calibre des requins ou des krakens.

Tout trésor trouvé dans l'antre d'une murène ne peut être qu'arrivé là par accident ; il s'agit généralement de possessions perdues par les proies du monstre.

Golem de Shaboath

CLIMAT/TERRAIN :	Aquatique
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Permanent
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Aucune
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	6, natation 12
DÉS DE VIE :	11 (50 pv)
TAC0 :	9
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2d10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Engloutissement, *mur de glace*
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisé contre la paralysie, le poison, l'acide, le froid, le gaz, les sorts de *blessure*, le drainage de Force ou d'énergie, les sorts de type *sommeil*, *charme* et *immobilisation*, ainsi que contre les sorts, effets et créatures liés à l'élément eau.
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (3m de haut et de large)
MORAL :	Sans peur (20)
VALEUR PX :	6.000

Les golems de Shaboath ont été créés par le Grand Savant aboleth de la cité de Shaboath. Ce sont des êtres aquatiques et polymorphes, qui ressemblent beaucoup aux élémentaux d'eau (on a d'ailleurs 90 % de chances de les confondre). Mais il s'agit, en fait, de créatures construites à base d'eau et animées par l'esprit d'un élémental d'eau qui reste sous le contrôle du Grand Savant ou d'un autre savant aboleth.

Combat : Les golems de Shaboath se rencontrent toujours en milieu aquatique ou, lorsqu'ils se trouvent à l'air libre, à moins de vingt mètres d'un bassin ou plan d'eau de grande importance. Leur attaque, qui prend la forme d'un membre amorphe déferlant avec la puissance d'une vague, délivre 2d10 points de dégâts. Ils sont capables d'engloutir leur cible sur un jet d'attaque de 20 ou supérieur d'au moins 4 points au score nécessaire pour toucher. Une victime engloutie commence aussitôt à se noyer, ce qui lui inflige automatiquement 2d10 points de dégâts par round, moins 1 point par point de Constitution au-dessus de 12 (un minimum de 2 points de vie est tout de même perdu à chaque round). Un individu protégé par un sort de *respiration aquatique* ou une *amulette d'adaptation* ne subit pas ces dégâts, mais un sort d'eau aérée n'est d'aucune utilité sauf si le jet de sauvegarde contre sort du golem est raté (dans ce cas, le personnage englouti peut respirer normalement, mais le sort ne fait aucun mal au golem). Les créatures englouties peuvent encore être attaquées par le golem, bien que ce dernier se tourne alors généralement vers d'autres adversaires. Les golems de Shaboath peuvent engloutir jusqu'à trente créatures de taille minuscule (TA Mi), dix de petite taille (TA P), quatre de taille moyenne (TA M) ou une de grande taille (TA G). Une fois par tour, ils peuvent créer un *mur de glace*. Ils le font généralement apparaître horizontalement et au-dessus de leurs ennemis pour qu'il leur tombe dessus et leur inflige 3d10 points de dégâts.

Les golems de Shaboath sont immunisés contre la magie liée à l'élément eau, le froid, la paralysie, le poison, l'acide, les sorts infligeant des blessures, ceux qui absorbent la force et l'énergie vitale, et les gaz. Il est impossible de les métamorphoser puisqu'ils ne possèdent pas de forme véritable. Comme tous les golems, ils sont immunisés contre les sorts qui affectent l'esprit, puisqu'ils n'en ont pas. Mais ils ont également des faiblesses et subissent, par exemple, un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les sorts de feu. Un sort de *transmutation de l'eau en poussière* les détruit irrémédiablement si leur jet de sauvegarde contre sort est raté (même si ce jet est réussi, ils perdent, soit la moitié de leurs points de vie restants, soit 3d6 points de vie ; appliquer le total qui leur inflige le plus de dégâts). Bien évidemment, les golems de ce type sont immunisés contre les attaques des créatures du Plan Élémentaire de l'Eau.



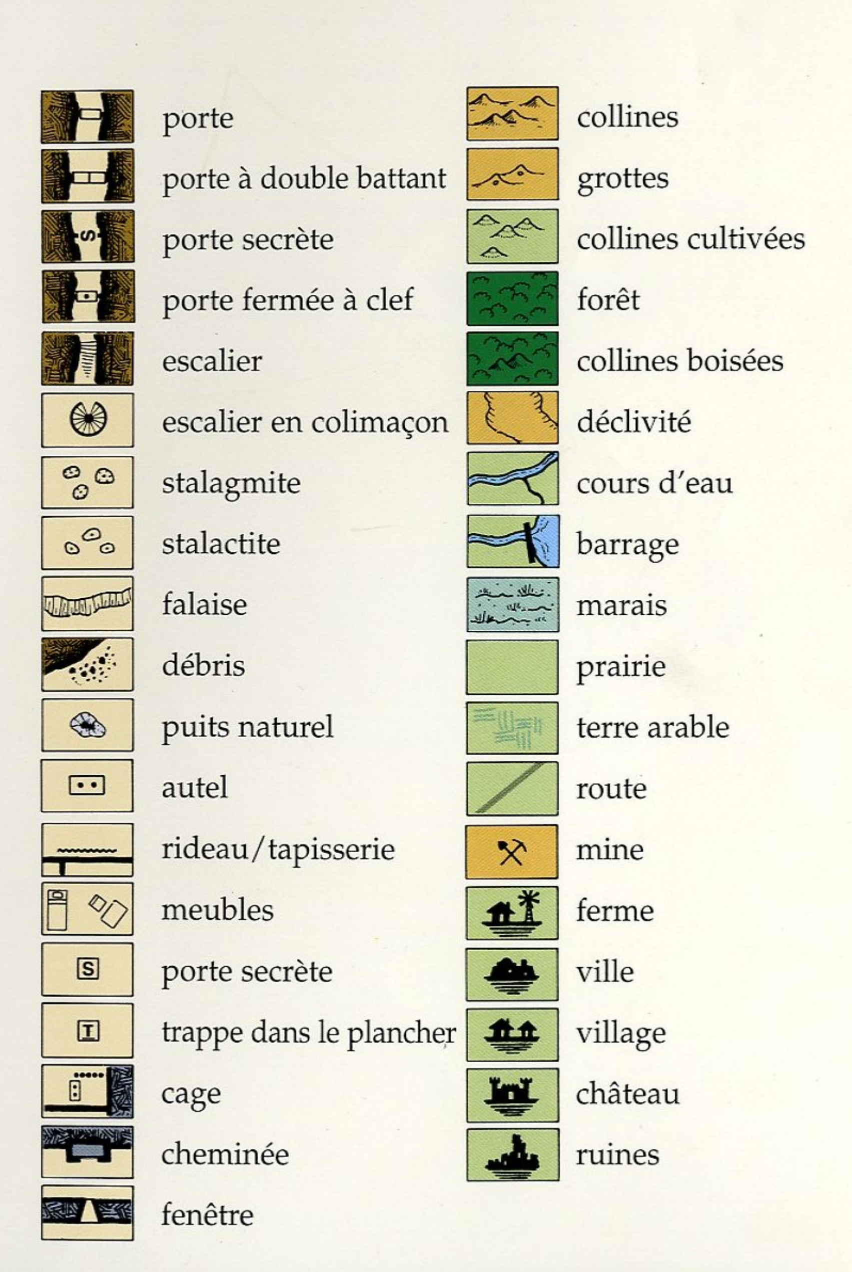
Un golem de Shaboath ne peut jamais échapper au contrôle de son créateur, ce qui lui permet d'appartenir à la catégorie des golems supérieurs (golems de pierre et de fer).

Habitat/Société : Le golem de Shaboath est un automate qui ne possède aucune indépendance et qui n'a pas la moindre faculté de choix, sauf pour ce qui est de se défendre contre une attaque. Il est totalement contrôlé par son maître. Il est possible de lui ordonner de protéger un endroit bien précis et d'attaquer toutes les créatures d'un certain type y pénétrant, à condition que ces instructions restent simples ("attaquer toute créature autre qu'un aboleth" ou "attaquer toute créature autre qu'un aboleth ou un illithid"). Les ordres complexes ou liés à des conditions ("attaquer toute créature autre qu'un aboleth sauf si elle porte une robe rouge et a les cheveux gris") n'ont aucune chance d'être compris par le golem. Ces créatures sont toutefois capables d'effectuer des choix rationnels au combat et commencent généralement par jeter leur sort de *mur de glace* avant de se ruer au corps à corps.

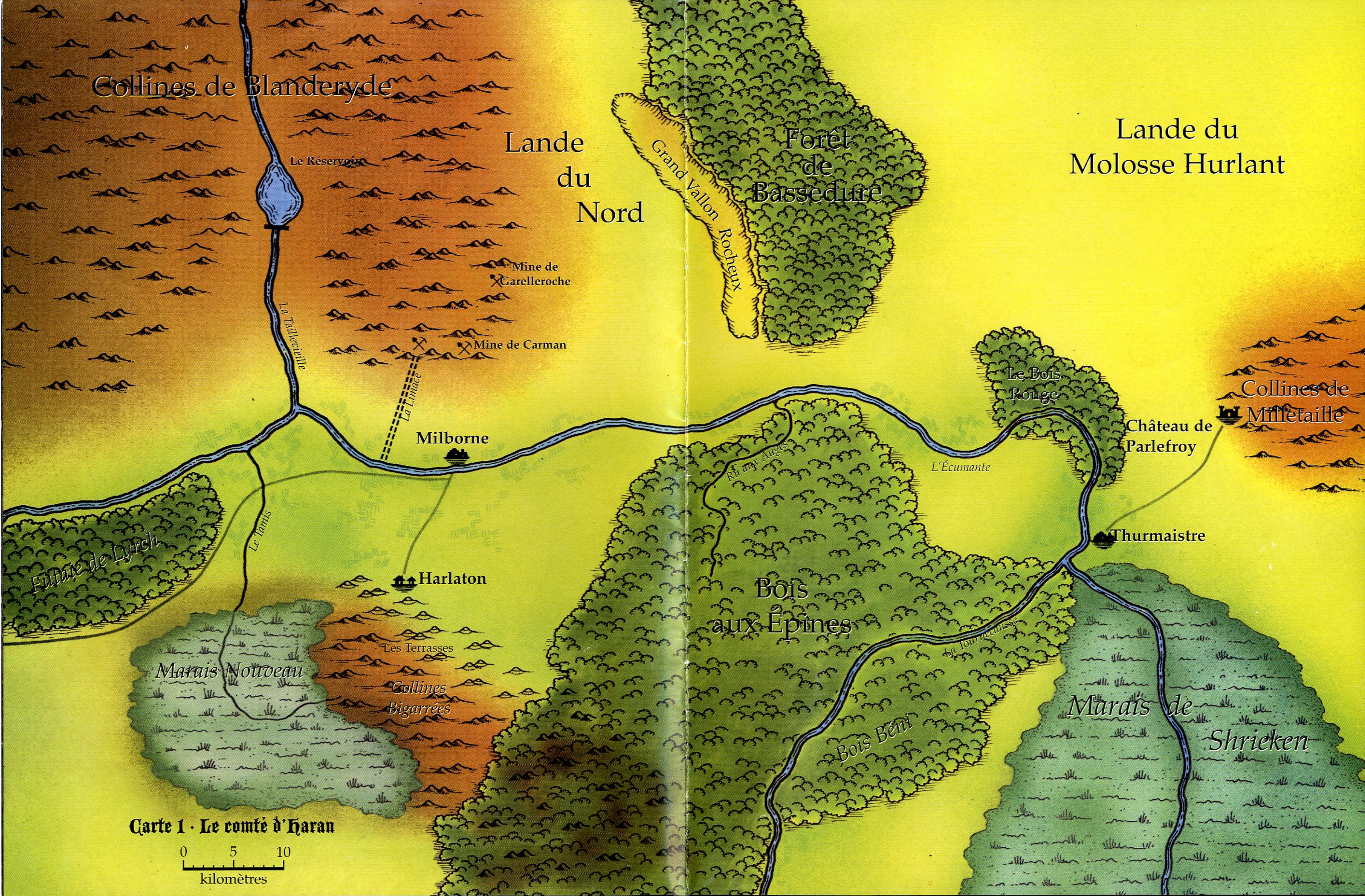
Un golem de Shaboath est créé par un procédé très complexe mêlant les sorts *animation de l'eau* (similaire à *animation de la pierre*, sort de prêtre de niveau 7, sauf que cette variante maîtrisée par les aboleths est un sort de magicien qui affecte l'élément eau), *conjuration d'un élémental d'eau*, *aura élémentaire (eau)**, *mur de glace* et *souhait*. Un *bol commandant les élémentaux d'eau* est également nécessaire à la création du golem, et l'objet est détruit lors du procédé de création. Apparemment, la formation du golem prendrait 1d4+8 semaines, pour un coût total de 60.000 po. Seul le Grand Savant aboleth peut créer ces golems uniques. Les autres magiciens connaissent uniquement les secrets permettant de donner la vie à un automate forgé à partir de l'élément terre, mais le golem de Shaboath est pour ainsi dire une exclusivité des aboleths.

* Ce sort est tiré du *Recueil de Magie.*

Écologie : Les golems ne mangent pas, ne dorment pas et ne jouent aucun rôle dans l'écologie du monde dans lequel ils vivent.



porte
porte à double battant
porte secrète
porte fermée à clef
escalier
escalier en colimaçon
stalagmite
stalactite
falaise
débris
puits naturel
autel
rideau/tapisserie
meubles
porte secrète
trappe dans le plancher
cage
cheminée
fenêtre
collines
grottes
collines cultivées
forêt
collines boisées
déclivité
cours d'eau
barrage
marais
prairie
terre arable
route
mine
ferme
ville
village
château
ruines



Collines de Blanderyde
Le Réservoir
Lande du Nord
Mine de Garelleroche
Mine de Carman
La Taillevieille
La Limace
Milborne
Le Tamis
Futaie de Lynch
Harlaton
Marais Nouveau
Les Terrasses
Collines Bigarrées
Grand Vallon Rocheux
Forêt de Bassedure
Lande du Molosse Hurlant
Le Bois Rouge
Collines de Milletaille
Château de Parlefroy
Ru aux Auges
L'Écumante
Thurmaistre
Bois aux Épines
La Tournecuisse
Bois Bent
Marais de Shrieken
Carte 1 · Le comté d'Haran
0 5 10
kilomètres



Plan 2 · Les gobelins et l'anneau

Un carreau représente 3 mètres



Plan 3 · Grotte du Grand Vallon Rocheux

Un carreau représente 3 mètres

4
5
13
11
12
10
2a
3
8
1
9a
9b
2b
7
9c
9d
6
9e
9f

Plan 4
La Tour Cassée

Un carreau représente 3 mètres

Plan 5
Les souterrains de la tour

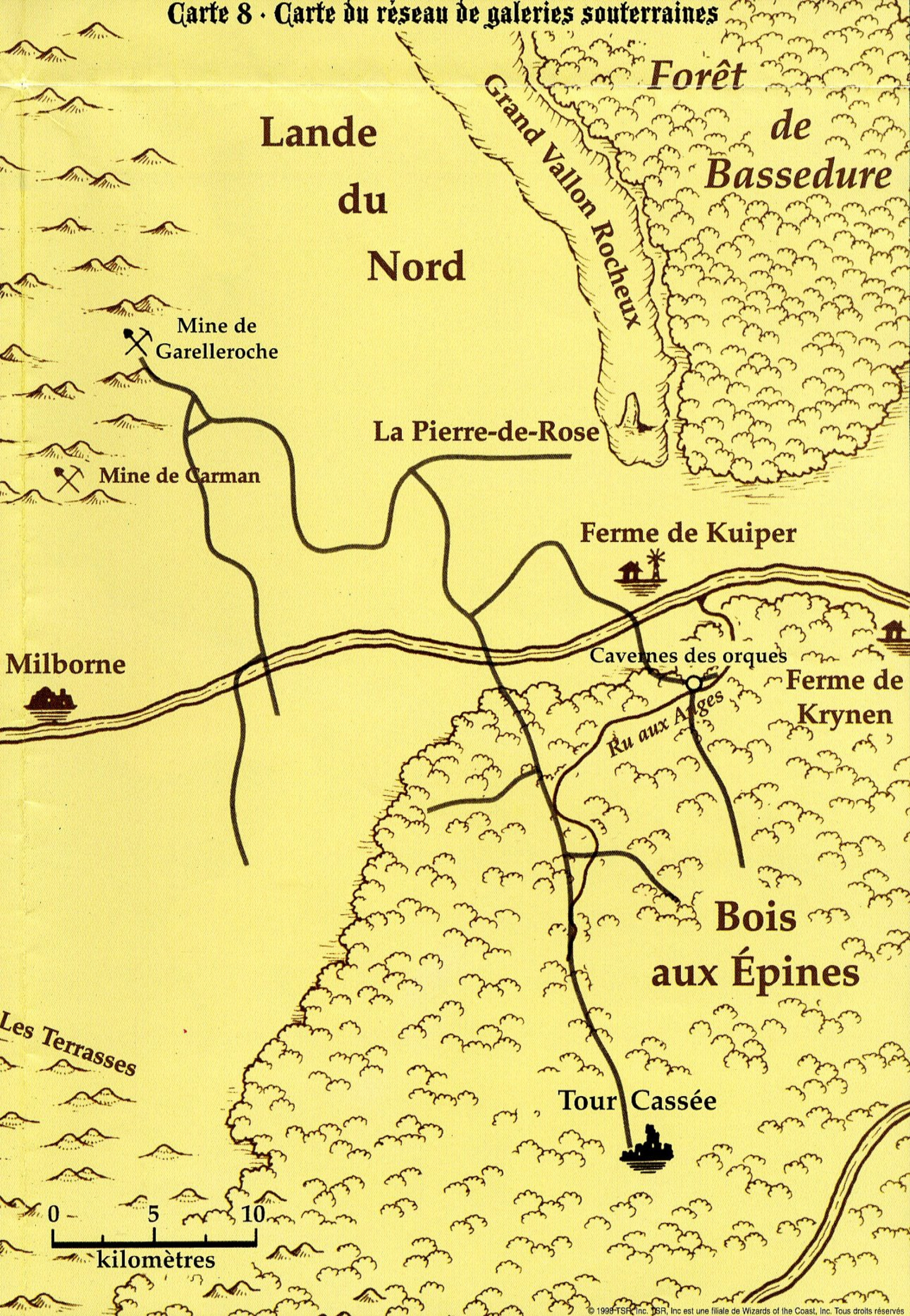
21
19
20b
20a
20c
22
15
Plan tactique 1
18
23
24
16a
16b
16c
16d
17
25
14



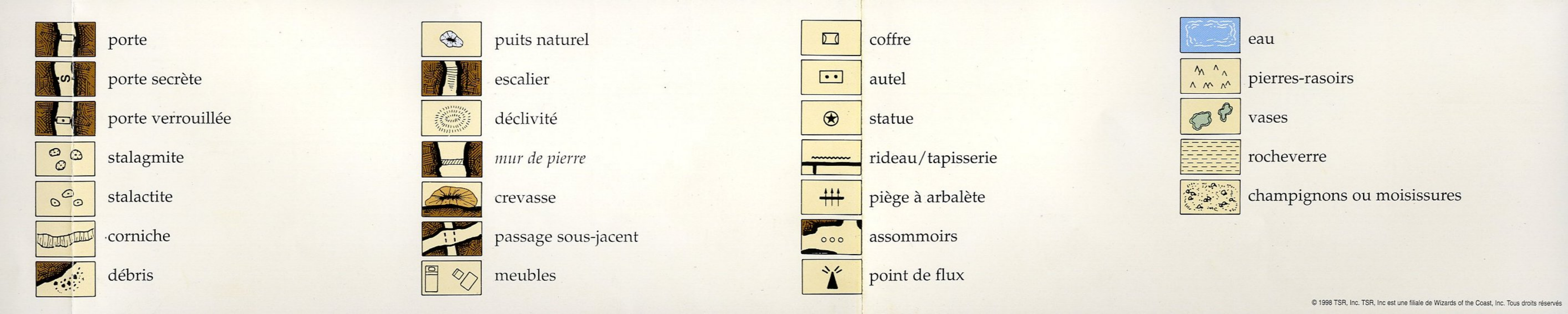
1
La caverne des rêves
3
2
4
Colonne de la reine des âmes
5
Plan 6
La mine de Garelleroche
(niveau supérieur)
Un carreau représente 6 mètres
La tranche de lard
6
Conduit
Le chat
7
10
Les œufs pochés
La grande cascade
8
9

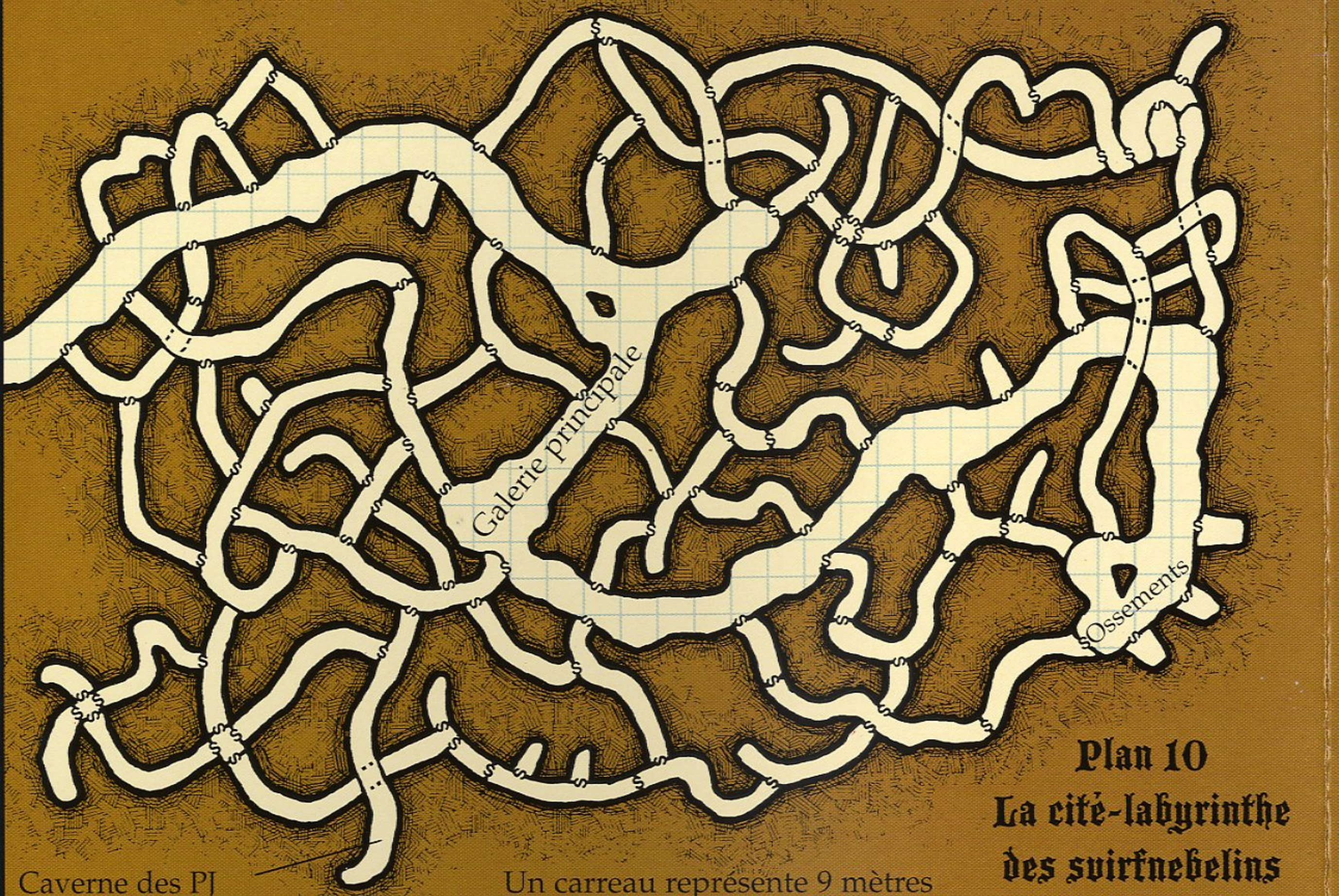


La grande caverne
20
La salle
des dieux
omnipotents
19
Les pétales de crabe
18
Au pays
des fées
17
Le dôme
16
14
or !
15
La caverne des
garelles bleues
13
12
11
Plan tactique 2
Plan 7
La mine de Garelleroche
(niveau inférieur)
Un carreau représente 6 mètres

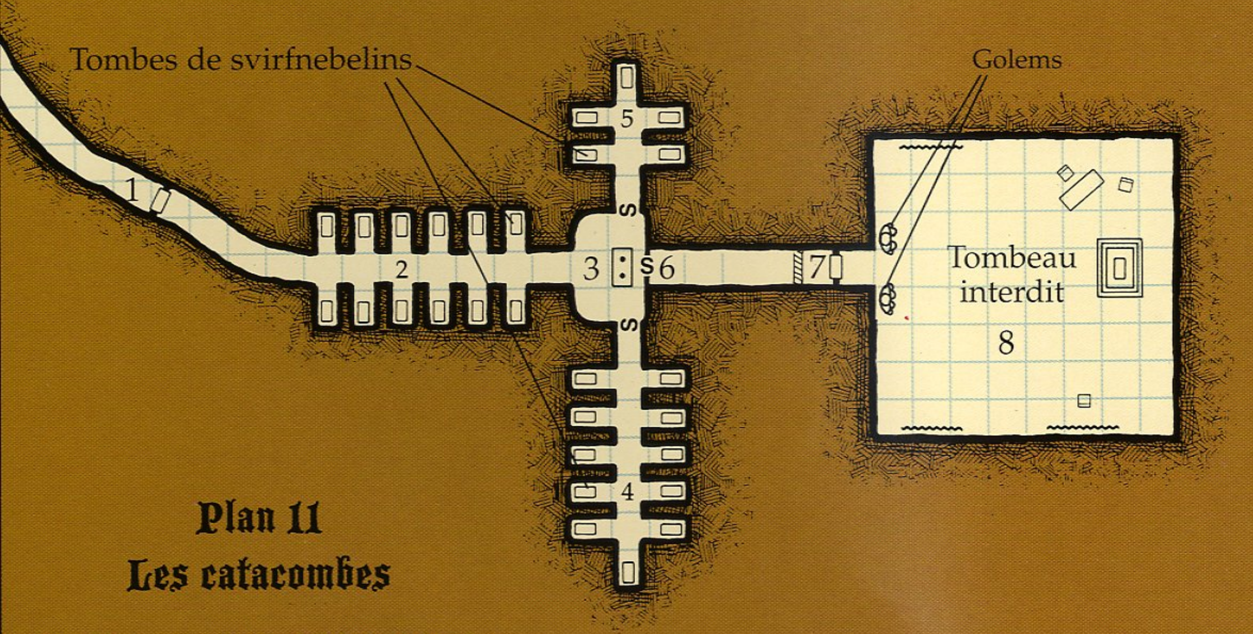

Carte 8 · Carte du réseau de galeries souterraines
Forêt de Bassedure
Grand Vallon Rocheux
Lande du Nord
Mine de Garelleroche
La Pierre-de-Rose
Mine de Carman
Ferme de Kuiper
Milborne
Cavernes des orques
Ferme de Krynen
Ru aux Anges
Bois aux Épines
Les Terrasses
Tour Cassée
0
5
10
kilomètres


1
2
3
4
Plan 9
Les cavernes des orques
Un carreau représente 6 mètres


porte
porte secrète
porte verrouillée
stalagmite
stalactite
corniche
débris
puits naturel
escalier
déclivité
mur de pierre
crevasse
passage sous-jacent
meubles
coffre
autel
statue
rideau/tapisserie
piège à arbalète
assommoirs
point de flux
eau
pierres-rasoirs
vases
rocheverre
champignons ou moisissures
S

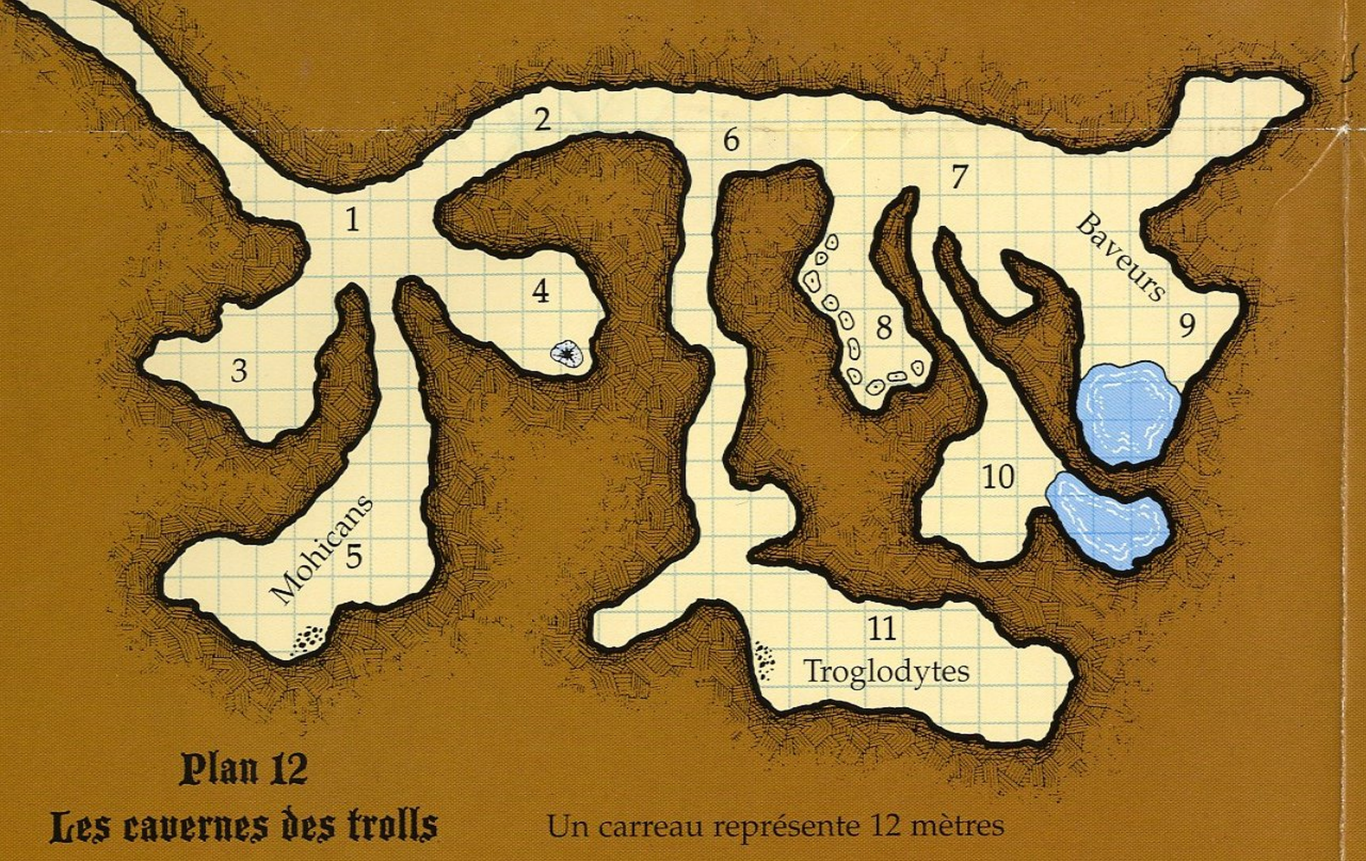


Galerie principale
Ossements
Caverne des PJ
Un carreau représente 9 mètres
Plan 10
La cité-labyrinthe
des svirfnebelins



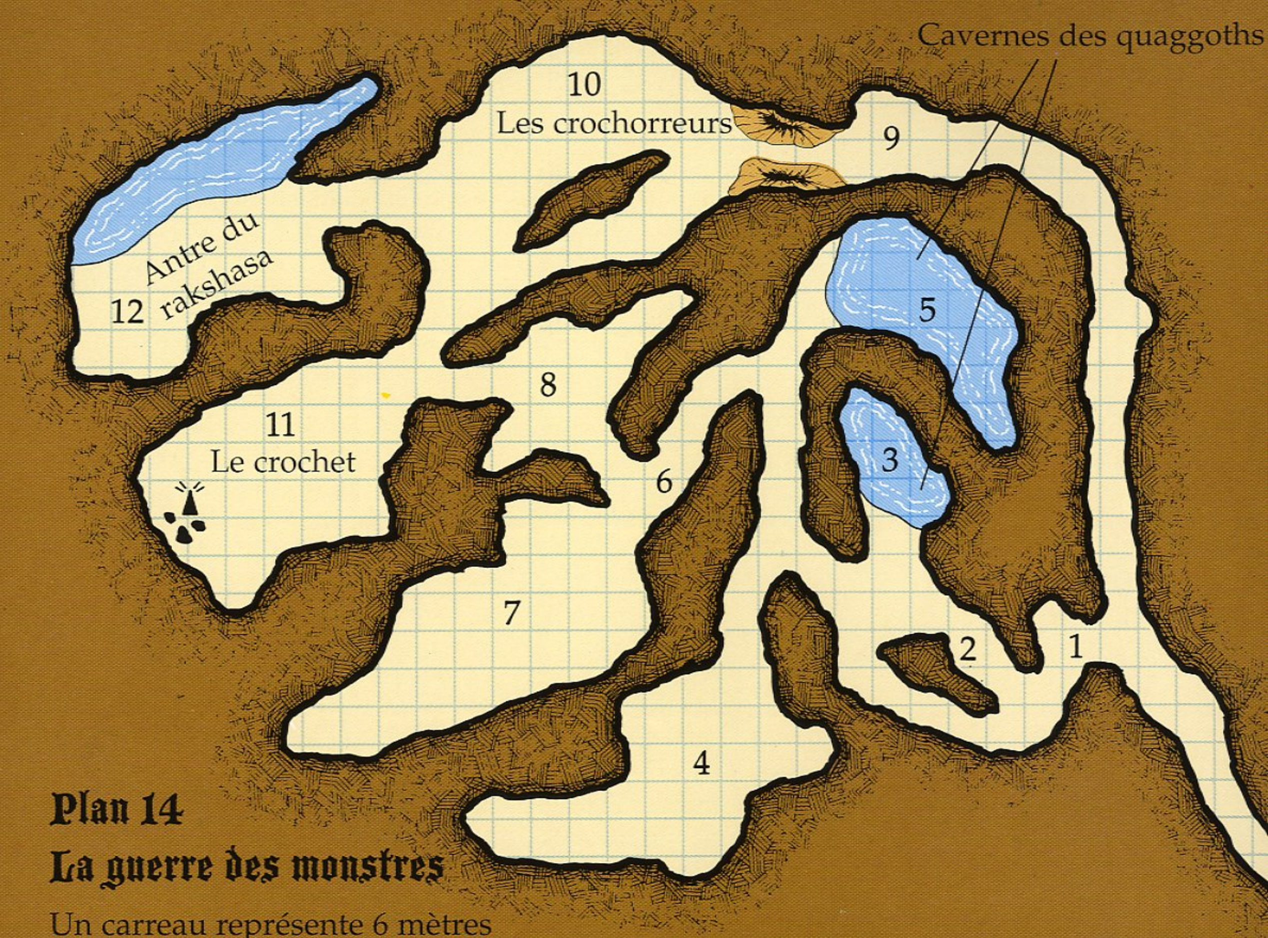
Plan 11
Les catacombes

Un carreau représente 3 mètres

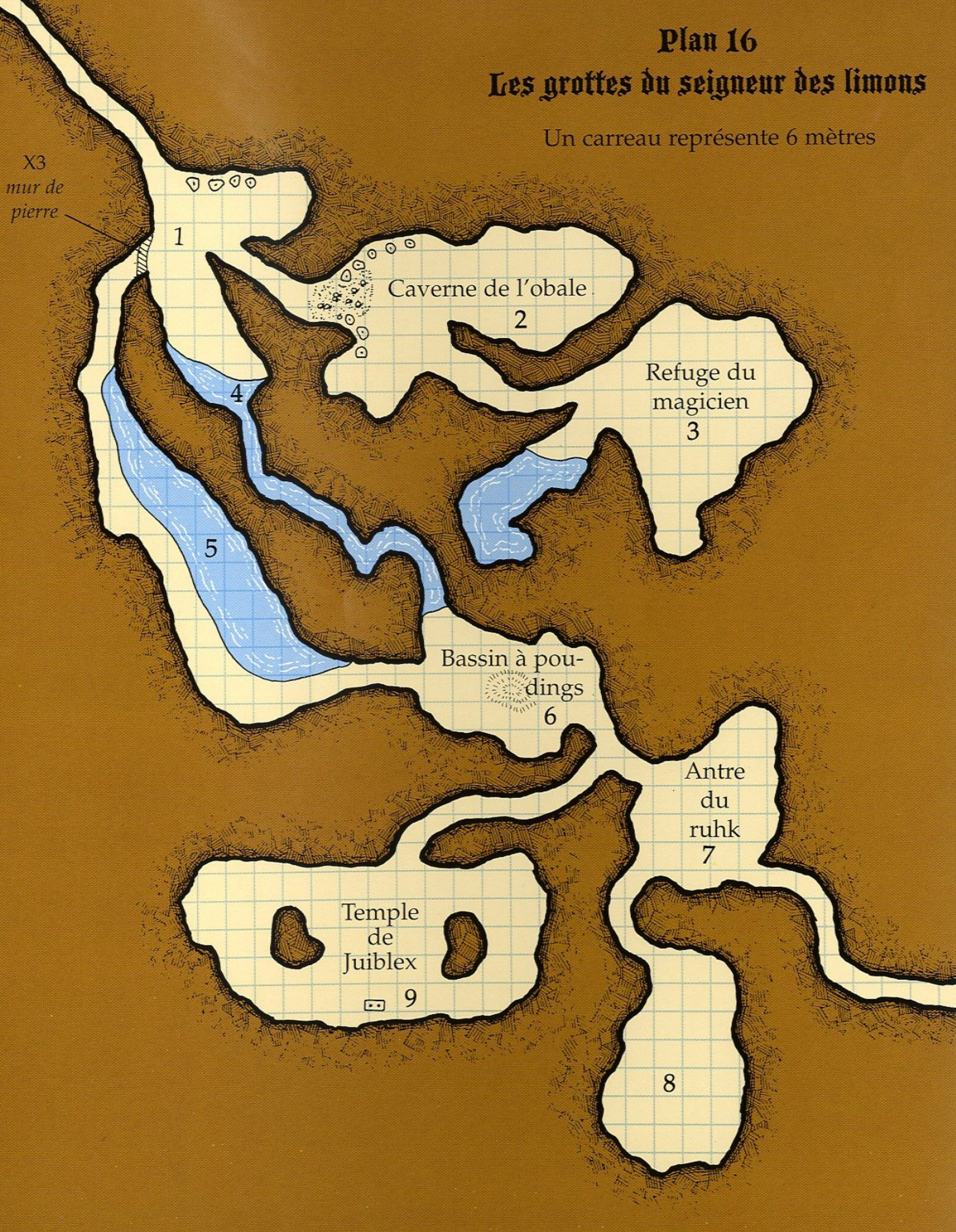

2
6
7
1
Baveurs
4
8
9
3
10
Mohicans
5
11
Troglodytes
Plan 12
Les cavernes des trolls
Un carreau représente 12 mètres



Antre du profondérateur
9
2
1
5
7
3
4
6
Caverne du patriarche
8
Plan 13
Le nid de grells
Un carreau représente 6 mètres


Cavernes des quaggoths
10
Les crochorreurs
9
Antre du rakshasa
12
5
8
11
Le crochet
3
6
7
2
1
4
Plan 14
La guerre des monstres
Un carreau représente 6 mètres

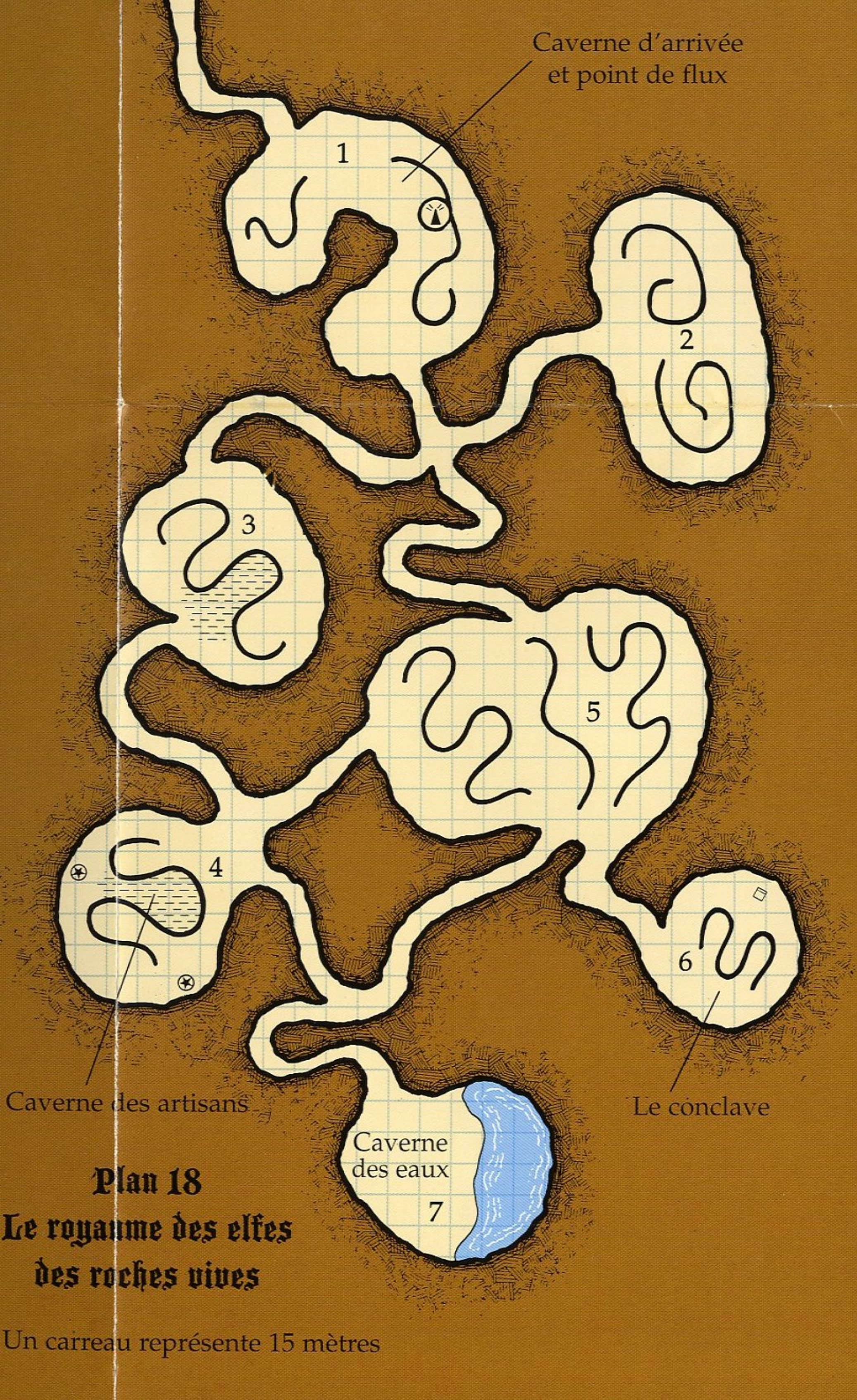

Salles aux colonnes
Le labyrinthe tourbillonnant
1
2
4
Cavernes inondées
Le kyste
3
5
6
8
7
Plan 15
Les cavernes polies
Un carreau représente 9 mètres

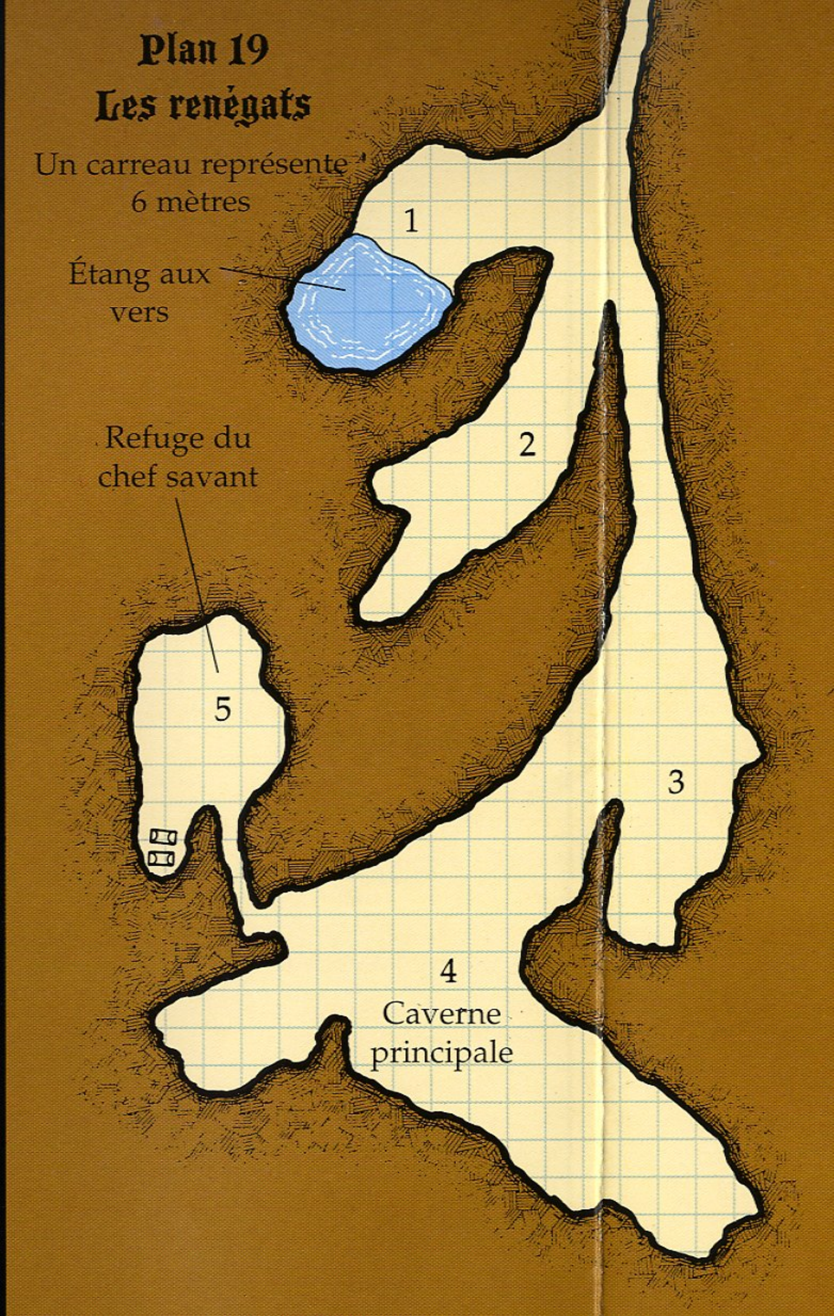


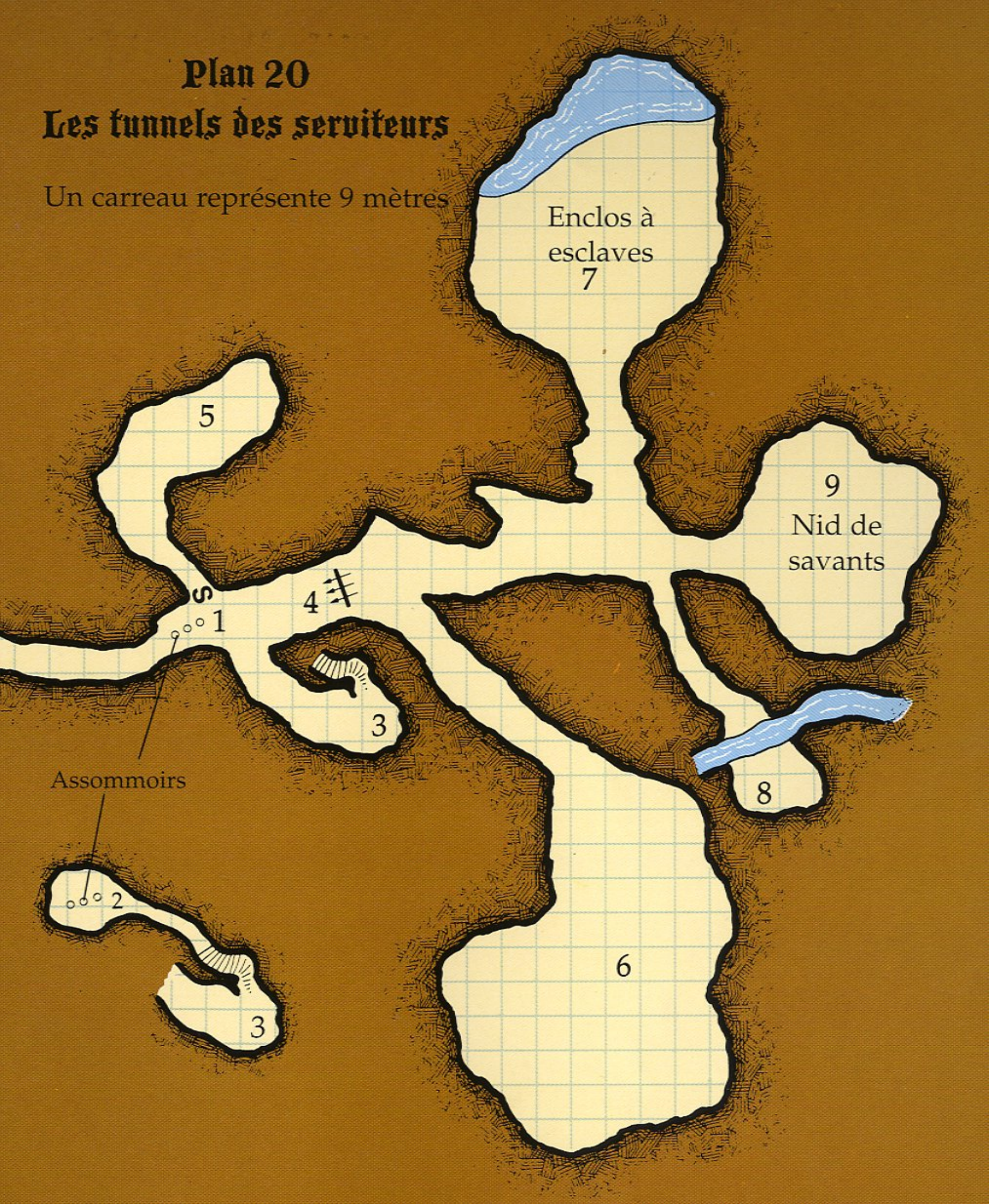
Plan 16
Les grottes du seigneur des limons
Un carreau représente 6 mètres
X3
mur de pierre
1
Caverne de l'obale
2
Refuge du magicien
3
4
5
Bassin à poudings
6
Antre du ruhk
7
8
Temple de Juiblex
9



4
Lieu de
l'enlèvement
(distant de 1,5 km)
2
Antre du dragon d'ombre
3
Antre
d'Azzuzir
1
Plan 17
Les Cavernes des
grands reptiles
Un carreau représente 15 mètres


Caverne d'arrivée
et point de flux
1
2
3
4
5
6
7
Caverne des artisans
Le conclave
Caverne
des eaux
Plan 18
Le royaume des elfes
des roches vives
Un carreau représente 15 mètres


Plan 19
Les renégats
Un carreau représente
6 mètres
1
Étang aux
vers
2
Refuge du
chef savant
5
3
4
Caverne
principale

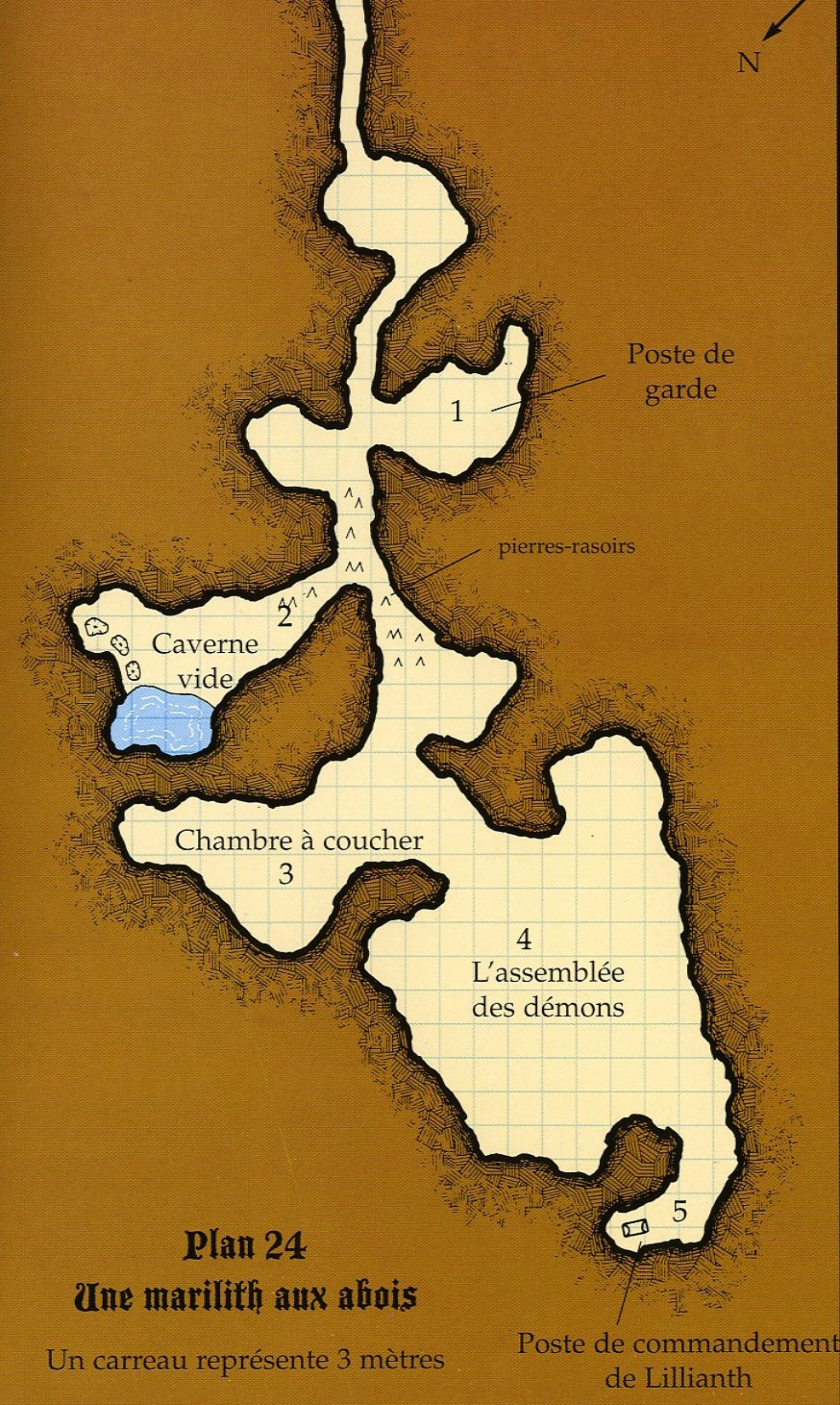

Plan 20
Les tunnels des serviteurs
Un carreau représente 9 mètres
Enclos à esclaves
7
5
9
Nid de savants
S
1
4
3
8
Assommoirs
2
3
6


Plan 21
La Cité de l'Étang de Verre
0
30
mètres
Plan tactique 3

porte	stalagmite	meubles
porte verrouillée	statue	fomorian
porte secrète	autel	guerrier humain
escalier	coffre	zombi juju
puits naturel	trappe (plancher)	ligne de flux
crevasse	trappe (plafond)	sphère de force
stalactite	rideau/tapisserie	hémisphère de force

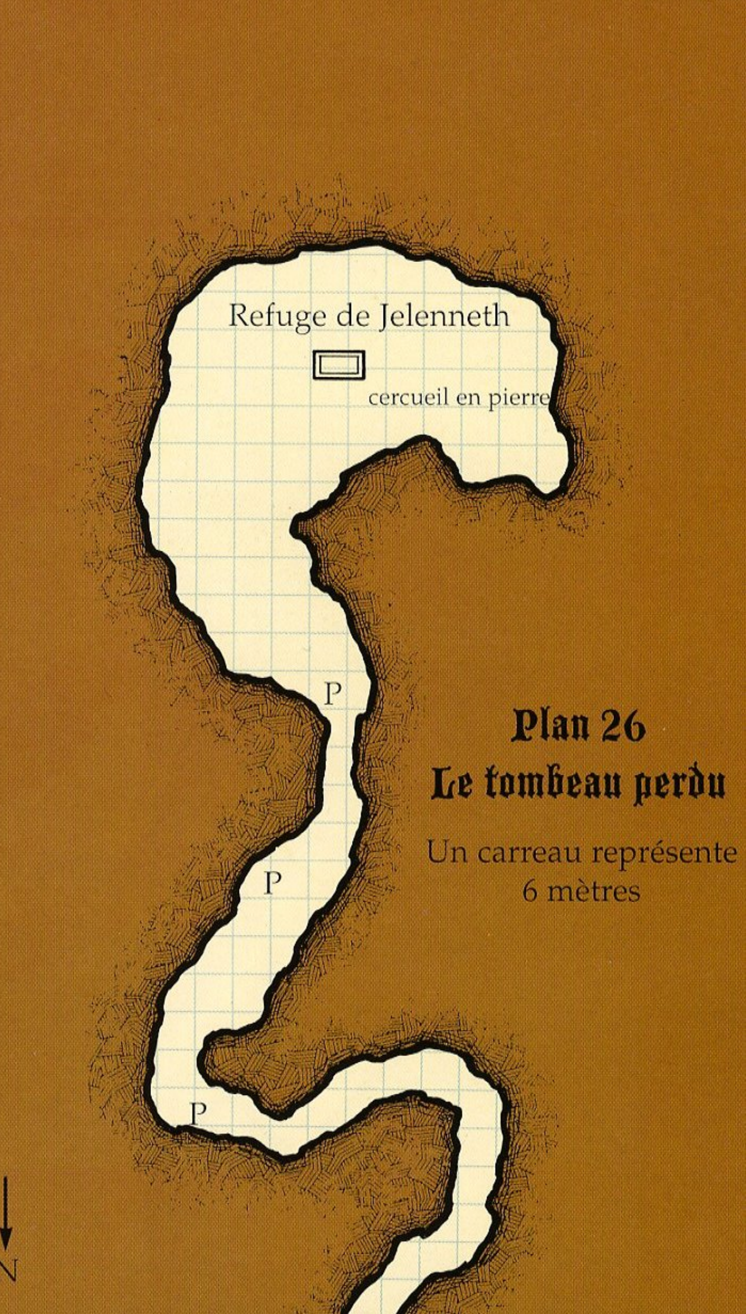

Le pêcheur
des dieux
4
5
L'autre Morne
Cabale
3
Caverne-
hôpital
2
Caverne aux
aspérités
1
Puits de vapeur
N
Plan 22
La folie des derros
Un carreau représente 3 mètres

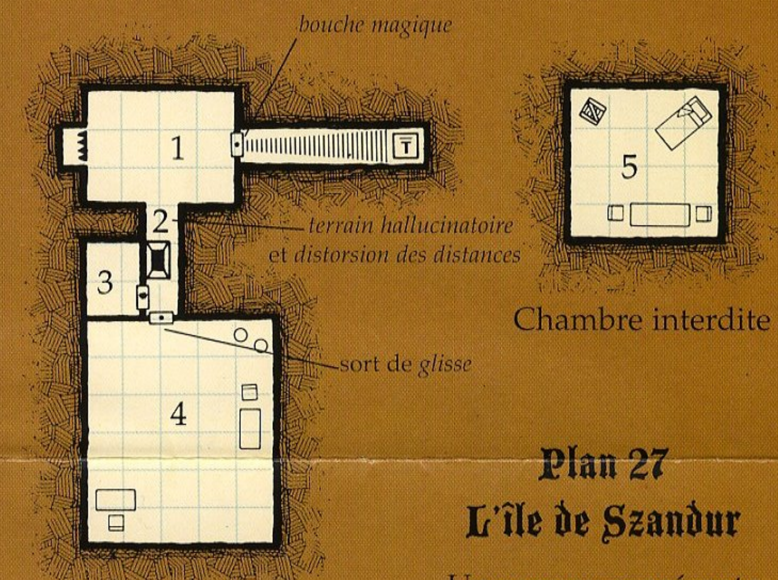

Plan 23
La crevasse des géants de feu
Un carreau représente 6 mètres
Gardes
1
2
La bouilloire
4
Sentinelles
3
Campement
improvisé
Le chaudron
de Surtr
5
bassin de lave
N



N
Poste de garde
1
pierres-rasoirs
2
Caverne vide
Chambre à coucher
3
4
L'assemblée des démons
5
Poste de commandement de Lillianth
Plan 24
Une marilith aux abois
Un carreau représente 3 mètres


1
Poste de garde
Antre des fomorians
2
3
La congrégation
6
Grande caverne du conclave des illithids
4
Les estropiés
Pêcheurs estropiés
7
8
Gardiens
5
Poste de garde
9
Poste de garde
N
Plan 25
Les illithids renégats
Un carreau représente 6 mètres
duergars
gobelours


Refuge de Jelenneth
cercueil en pierre
P
P
P
Plan 26
Le tombeau perdu
Un carreau représente
6 mètres
N

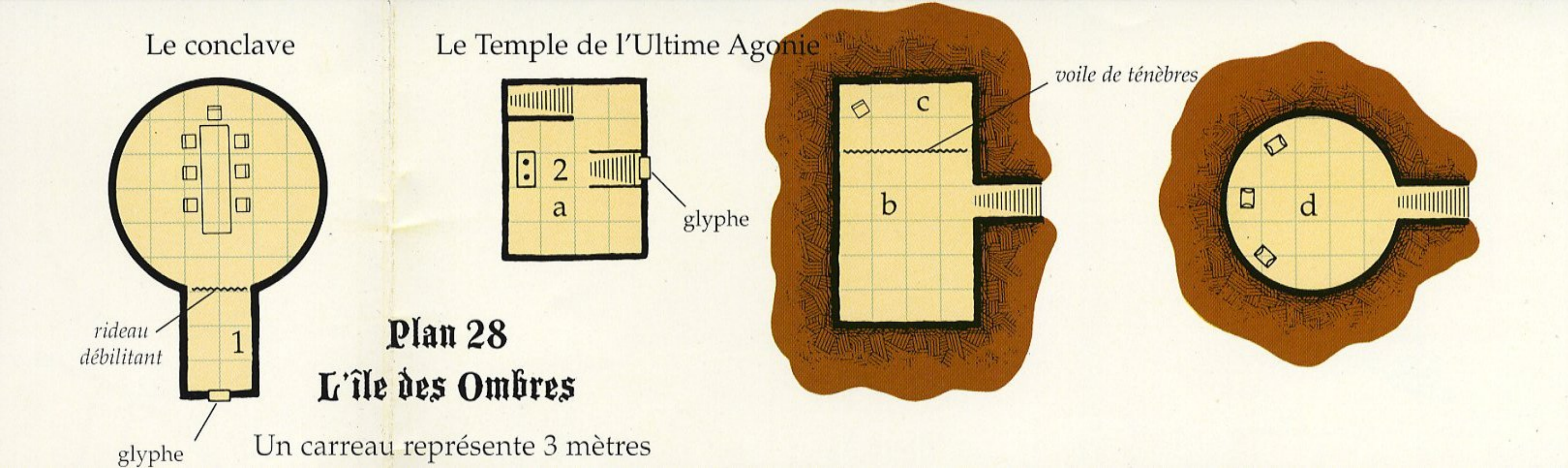


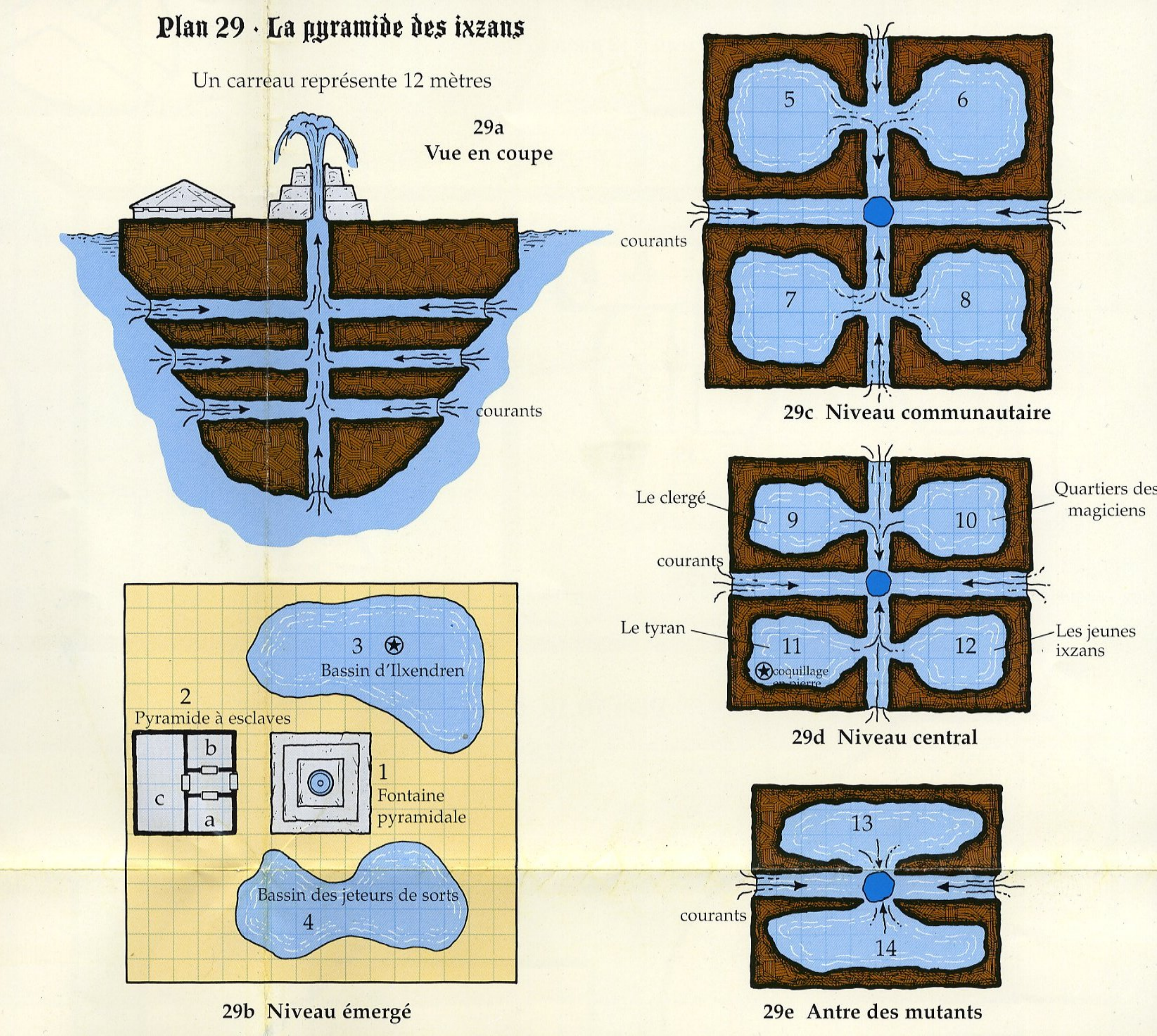
Plan 27
L'île de Szandur

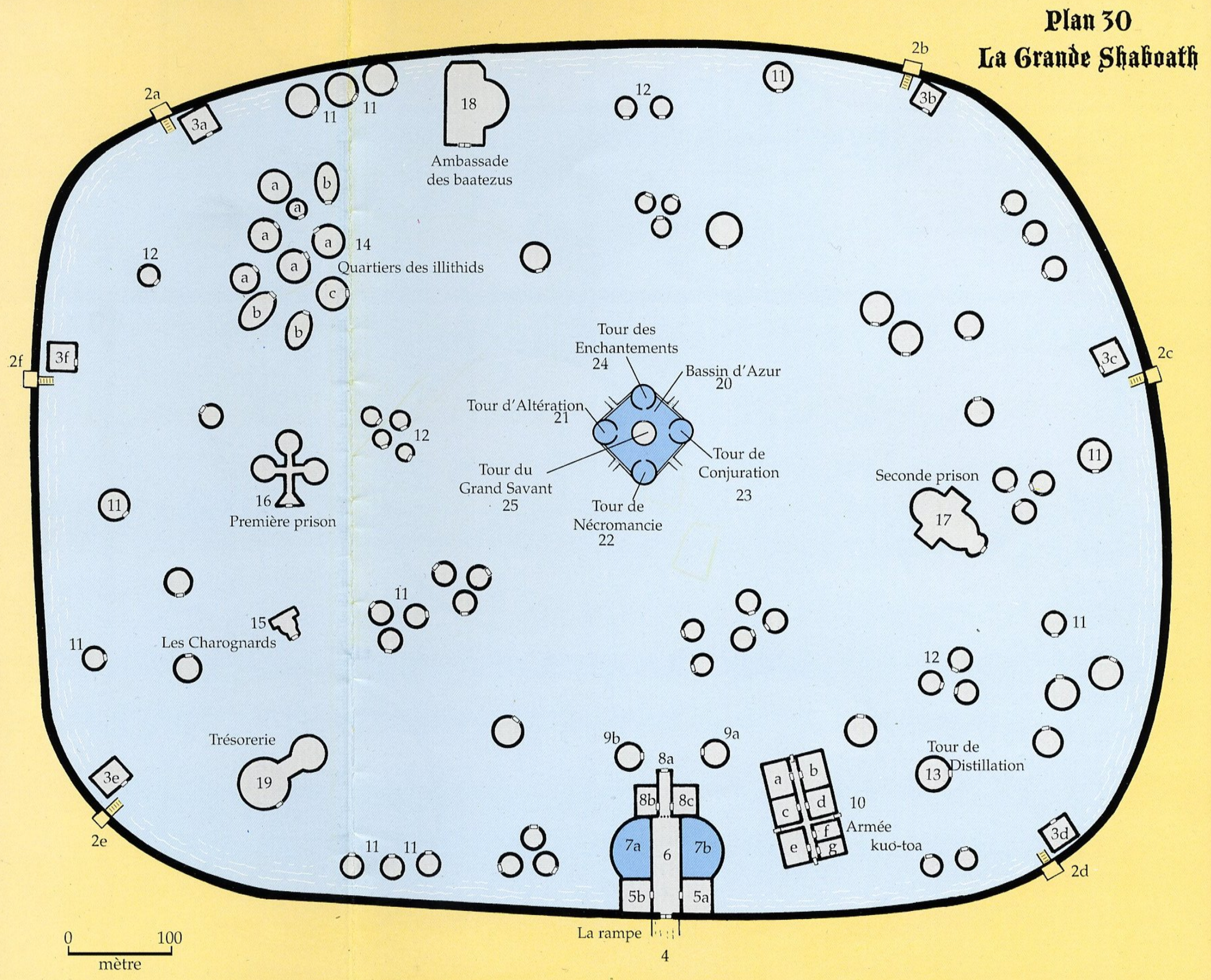
Un carreau représente
3 mètres

Bureau de Szandur

N

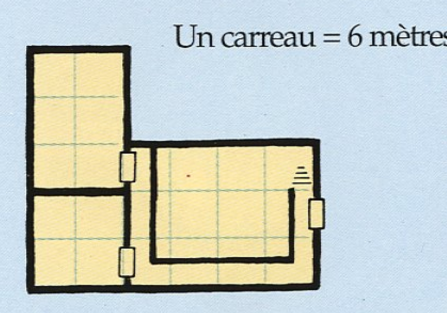

Le conclave
Le Temple de l'Ultime Agonie
voile de ténèbres
c
2
a
glyphe
b
d
rideau
débilitant
1
glyphe
Plan 28
L'île des Ombres
Un carreau représente 3 mètres

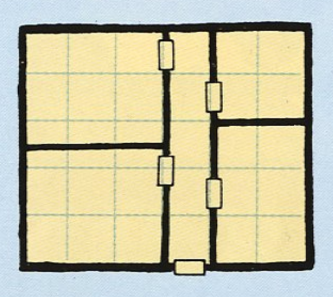

Plan 29 · La pyramide des ixzans
Un carreau représente 12 mètres
29a
Vue en coupe
courants
29b Niveau émergé
1
Fontaine pyramidale
2
Pyramide à esclaves
a
b
c
3
Bassin d'Ilxendren
Bassin des jeteurs de sorts
4
29c Niveau communautaire
courants
5
6
7
8
29d Niveau central
Le clergé
9
10
Quartiers des magiciens
courants
Le tyran
11
coquillage
12
Les jeunes ixzans
29e Antre des mutants
13
courants
14


Plan 30
La Grande Shaboath
2a
3a
11
11
18
Ambassade des baatezus
12
11
2b
3b
14
Quartiers des illithids
12
2f
3f
3c
2c
Tour des Enchantements
24
Bassin d'Azur
20
Tour d'Altération
21
12
Tour de Conjuration
23
Tour du Grand Savant
25
Tour de Nécromancie
22
16
Première prison
11
Seconde prison
17
11
15
Les Charognards
11
11
12
Trésorerie
19
3e
2e
9b
8a
9a
8b
8c
7a
6
7b
5b
5a
La rampe
4
10
Armée kuo-toa
Tour de Distillation
13
3d
2d
0
100
mètre

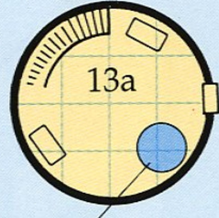

Une marilith aux abois
24
La folie des derros
22
23
La crevasse brûlante
Les illithids renégats
25
Le tombeau perdu
26
L'île de
Szandur
27
Mer de la Nuit Éternelle
La Grande Shaboath
30
Profondôme
29
La pyramide
des ixzans
L'île des
Ombres
28
L'île des Fous
Fumeroche
La mer de la Nuit Éternelle
0
8
kilomètres

Plan 30.3 Caserne



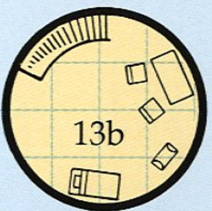


laboratoire de l'aboleth



toboggan aquatique

quartiers de Shalzerith



Plan 30.13 La Tour de Distillation

Un carreau = 12 mètres

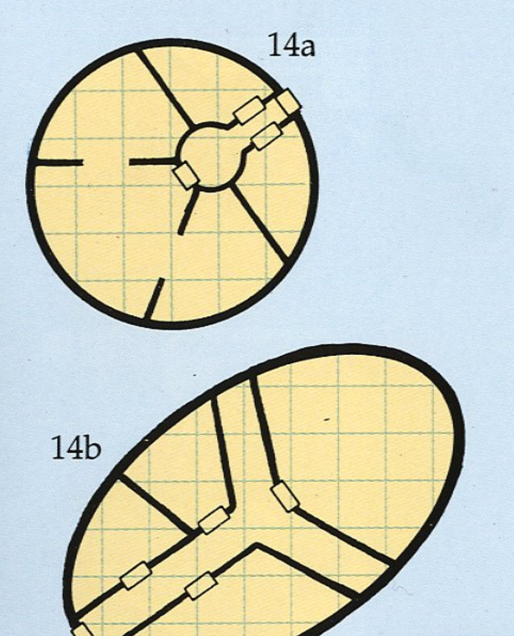
toboggan aquatique (vers 13a)

13c

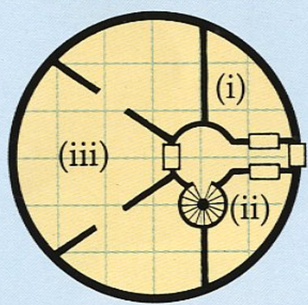


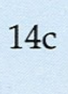
issue vers la mer de la Nuit Éternelle

bassin des murènes



Rez-de-chaussée



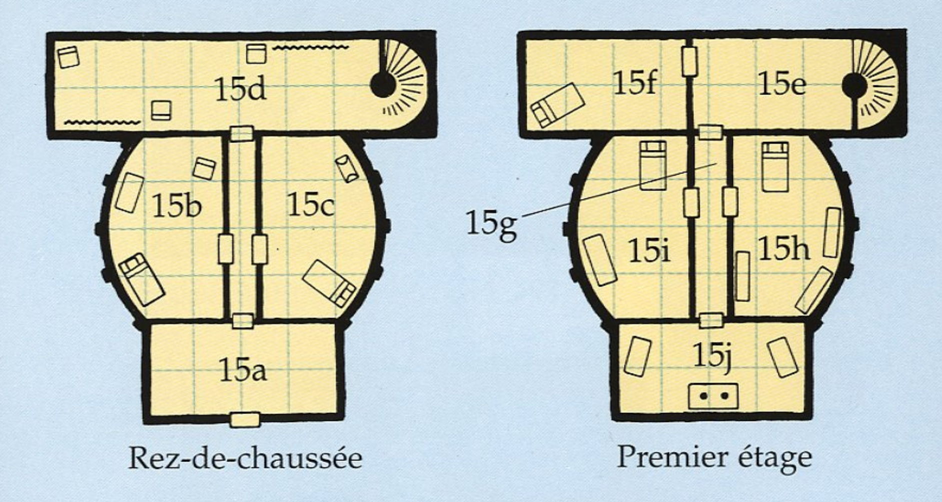


Premier étage

(iv)

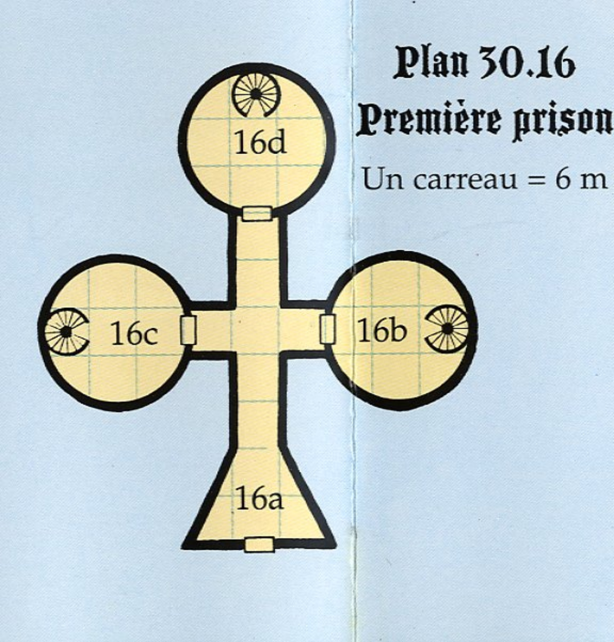
Plan 30.14 Les tours des illithids

Un carreau = 6 mètres



Plan 30.15 Les Charognards

Un carreau représente 3 mètres


Plan 30.16
Première prison
Un carreau = 6 m
16d
16c
16b
16a

Plan 30.17
Seconde prison

Un carreau = 6 mètres

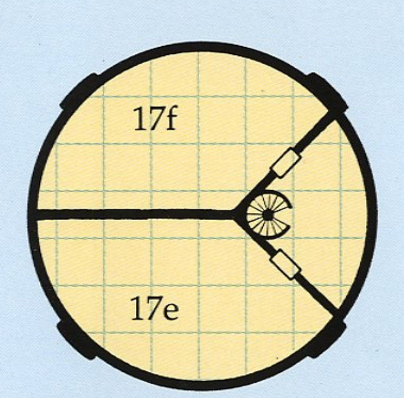
17c

17b

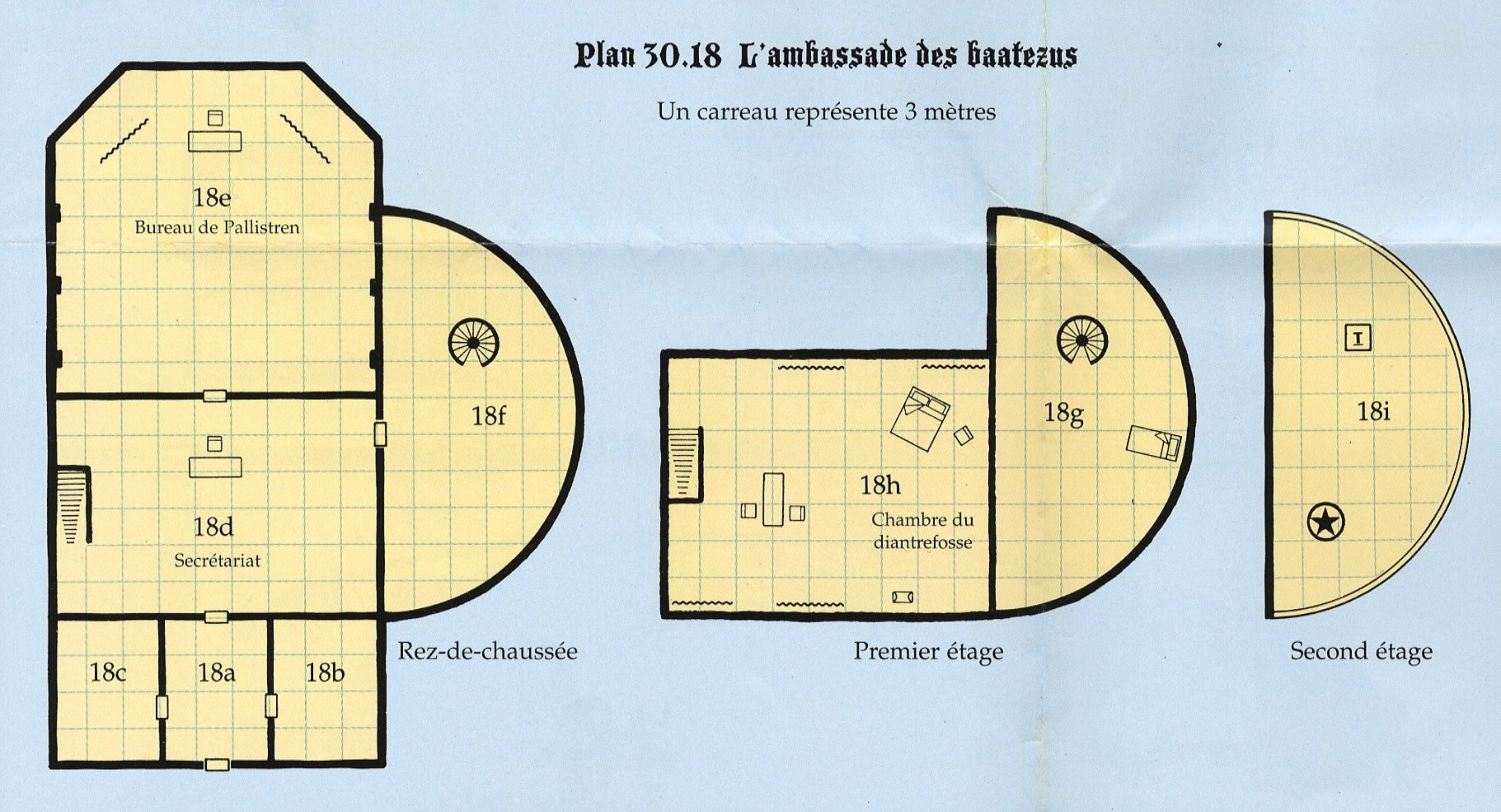
17d

17a

Rez-de-chaussée



Premier étage



Plan 30.18 L'ambassade des baatezus
Un carreau représente 3 mètres
18e
Bureau de Pallistren
18f
18d
Secrétariat
18c
18a
18b
Rez-de-chaussée
18g
18h
Chambre du
diantrefosse
Premier étage
18i
Second étage

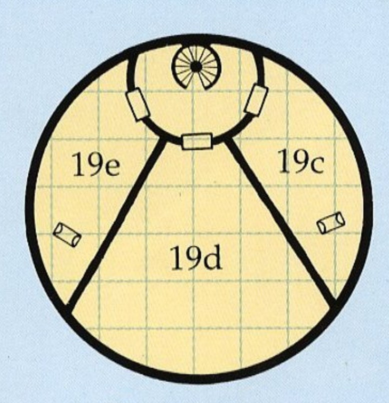
19b

Rez-de-chaussée

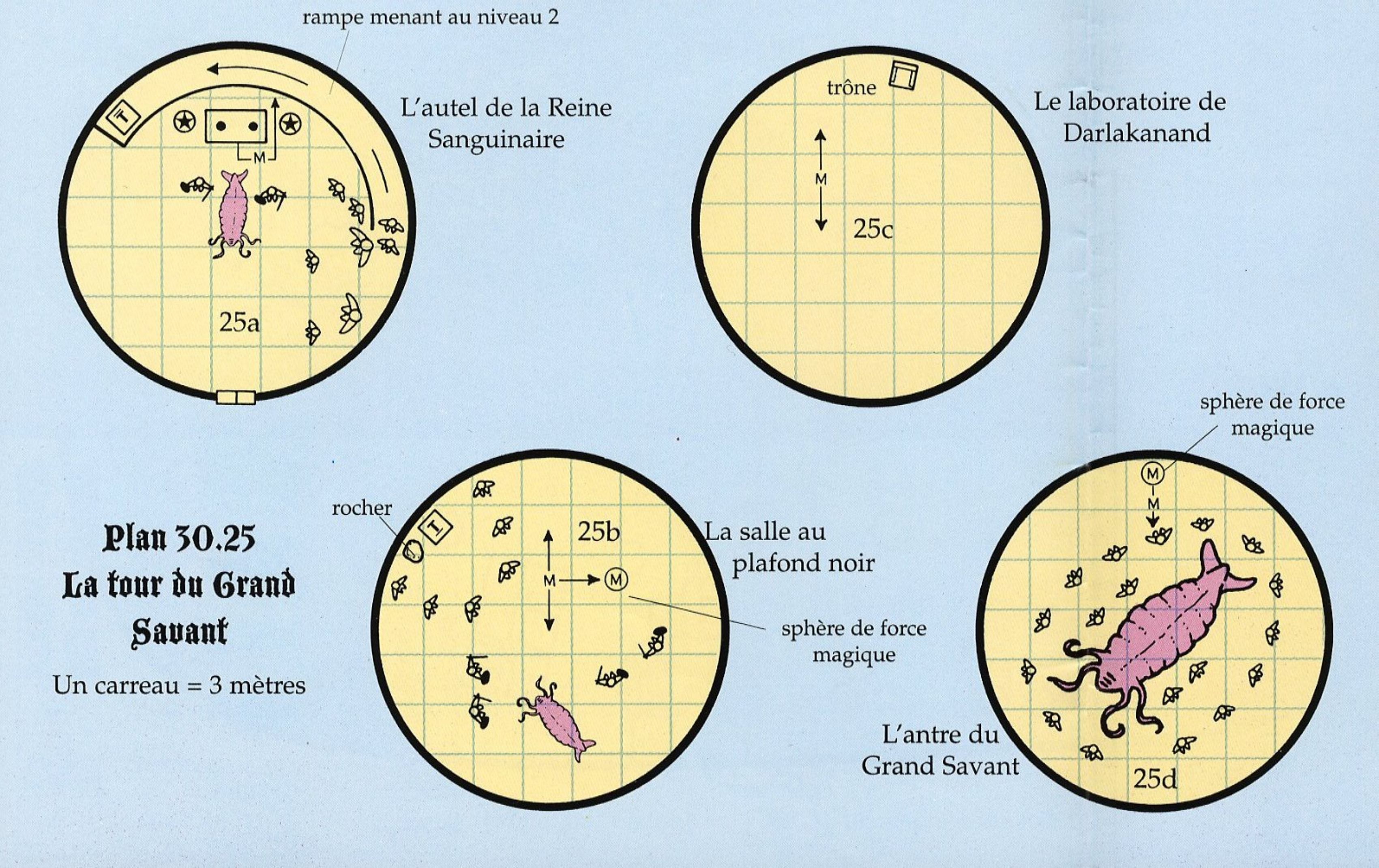
19a

Plan 30.19
Trésorerie

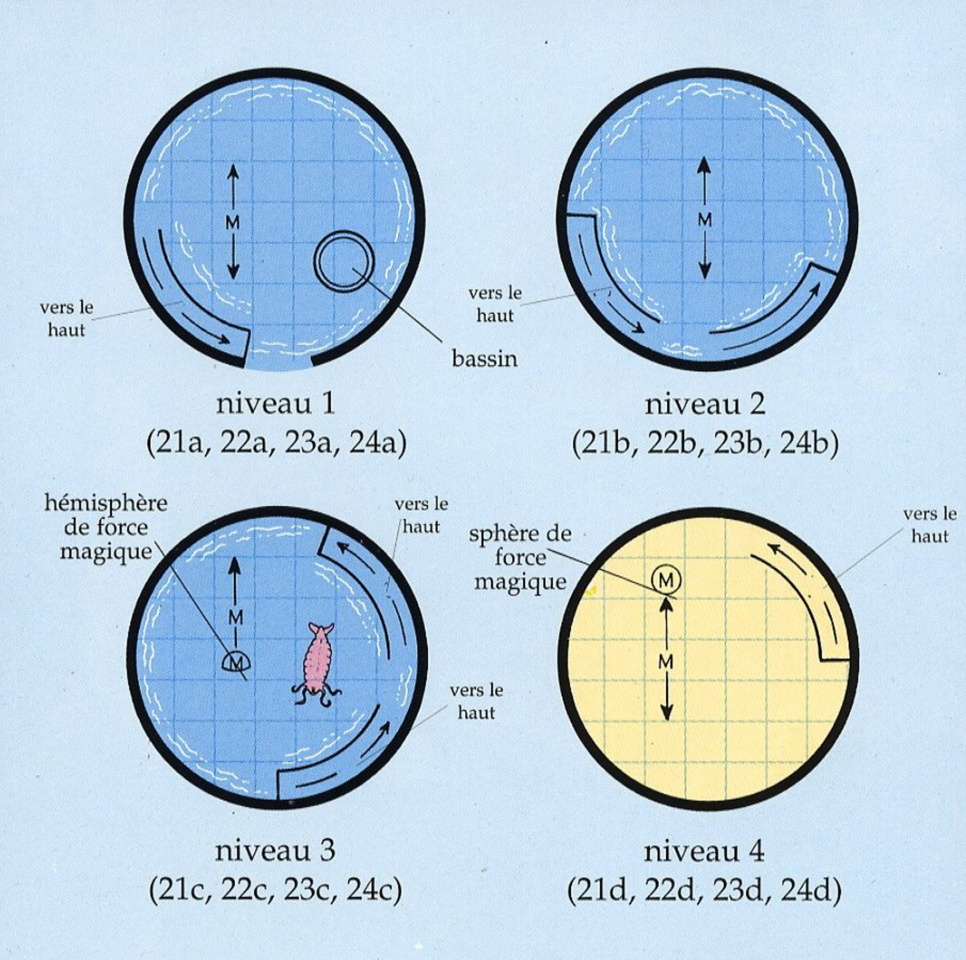
Un carreau = 6 mètres



Premier étage

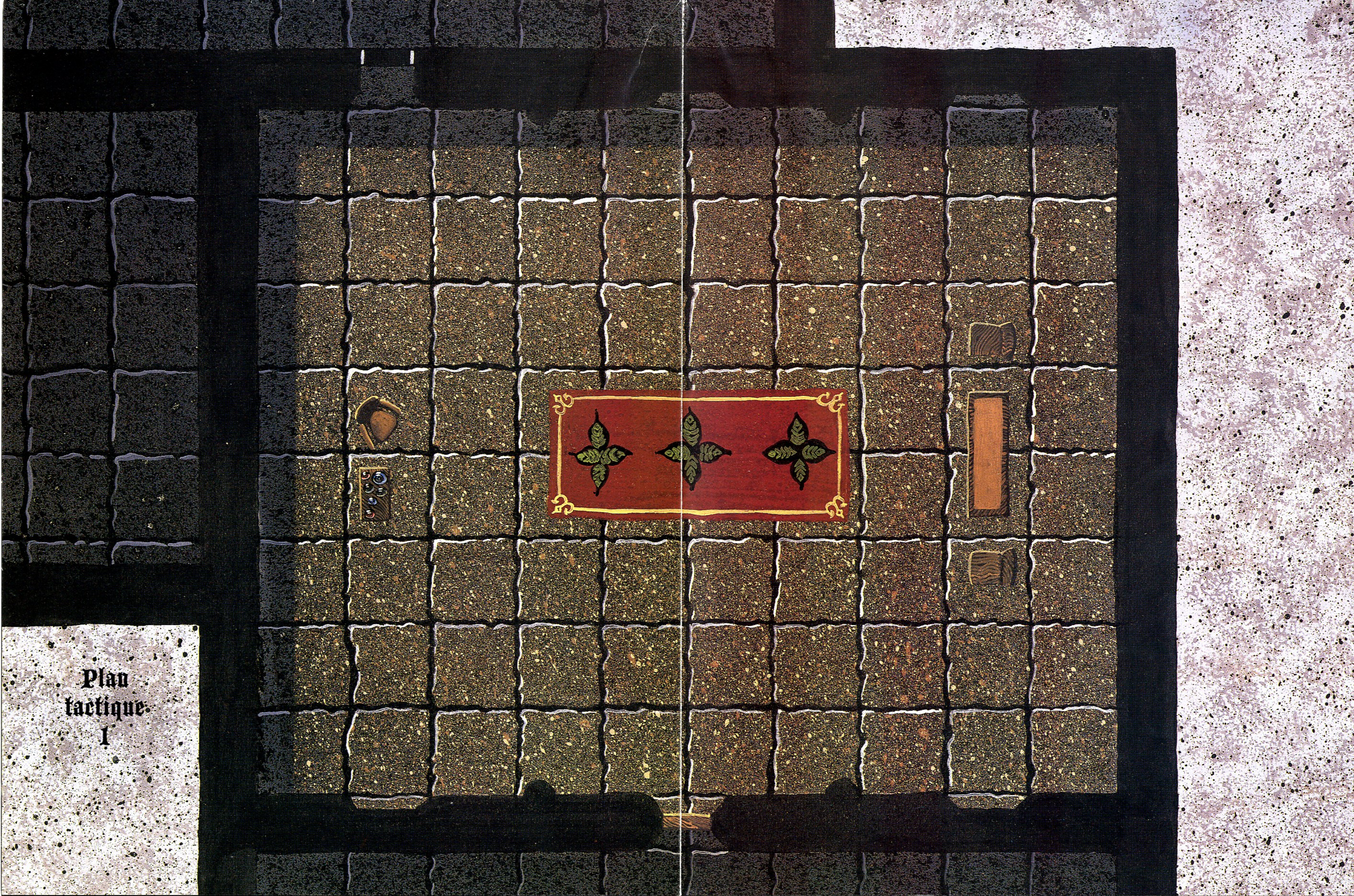


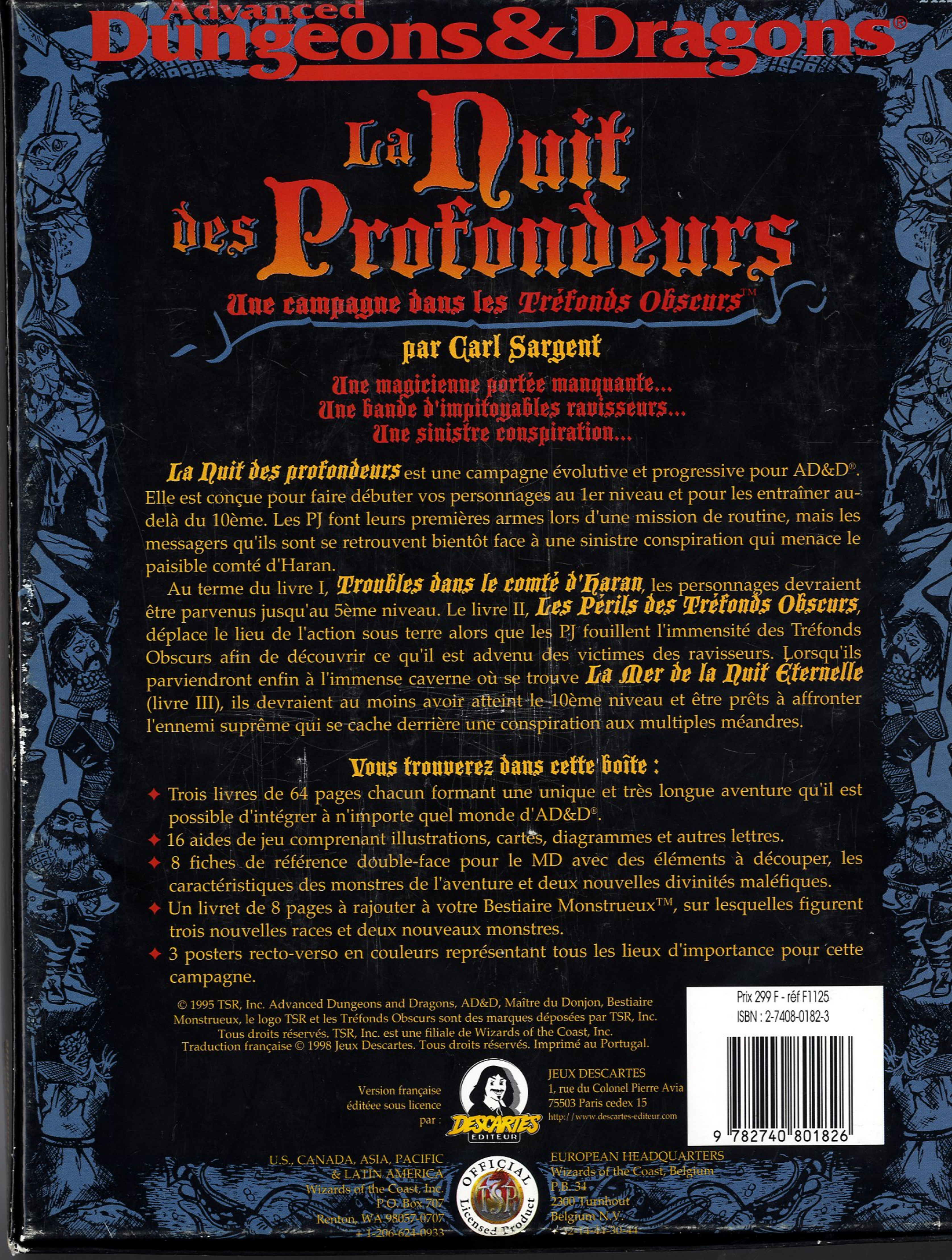
rampe menant au niveau 2
M
25a
L'autel de la Reine Sanguinaire
trône
M
25c
Le laboratoire de Darlakanand
rocher
25b
M
M
La salle au plafond noir
sphère de force magique
sphère de force magique
M
M
L'antre du Grand Savant
25d
Plan 30.25
La tour du Grand Savant
Un carreau = 3 mètres



Plan 30.T Les Grandes Tours

Un carreau représente 3 mètres


Plan
tactique
I


Advanced
Dungeons & Dragons®
La Nuit des Profondeurs
Une campagne dans les Tréfonds Obscurs™
par Carl Sargent
Une magicienne portée manquante...
Une bande d'impitoyables ravisseurs...
Une sinistre conspiration...
La Nuit des profondeurs est une campagne évolutive et progressive pour AD&D®. Elle est conçue pour faire débuter vos personnages au 1er niveau et pour les entraîner au-delà du 10ème. Les PJ font leurs premières armes lors d'une mission de routine, mais les messagers qu'ils sont se retrouvent bientôt face à une sinistre conspiration qui menace le paisible comté d'Haran.
Au terme du livre I, Troubles dans le comté d'Haran, les personnages devraient être parvenus jusqu'au 5ème niveau. Le livre II, Les Périls des Tréfonds Obscurs, déplace le lieu de l'action sous terre alors que les PJ fouillent l'immensité des Tréfonds Obscurs afin de découvrir ce qu'il est advenu des victimes des ravisseurs. Lorsqu'ils parviendront enfin à l'immense caverne où se trouve La Mer de la Nuit Éternelle (livre III), ils devraient au moins avoir atteint le 10ème niveau et être prêts à affronter l'ennemi suprême qui se cache derrière une conspiration aux multiples méandres.
Vous trouverez dans cette boîte :
✦ Trois livres de 64 pages chacun formant une unique et très longue aventure qu'il est possible d'intégrer à n'importe quel monde d'AD&D®.
✦ 16 aides de jeu comprenant illustrations, cartes, diagrammes et autres lettres.
✦ 8 fiches de référence double-face pour le MD avec des éléments à découper, les caractéristiques des monstres de l'aventure et deux nouvelles divinités maléfiques.
✦ Un livret de 8 pages à rajouter à votre Bestiaire Monstrueux™, sur lesquelles figurent trois nouvelles races et deux nouveaux monstres.
✦ 3 posters recto-verso en couleurs représentant tous les lieux d'importance pour cette campagne.
© 1995 TSR, Inc. Advanced Dungeons and Dragons, AD&D, Maître du Donjon, Bestiaire Monstrueux, le logo TSR et les Tréfonds Obscurs sont des marques déposées par TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc. Traduction française © 1998 Jeux Descartes. Tous droits réservés. Imprimé au Portugal.
Prix 299 F - réf F1125
ISBN : 2-7408-0182-3
9 782740 801826
Version française éditée sous licence par :
DESCARTES EDITEUR
JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15
http://www.descartes-editeur.com
U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933
OFFICIAL TSR Licensed Product
EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium N.V.
+ 32-14-44-30-44